DARK SOULS™ II

DESIGN WORKS

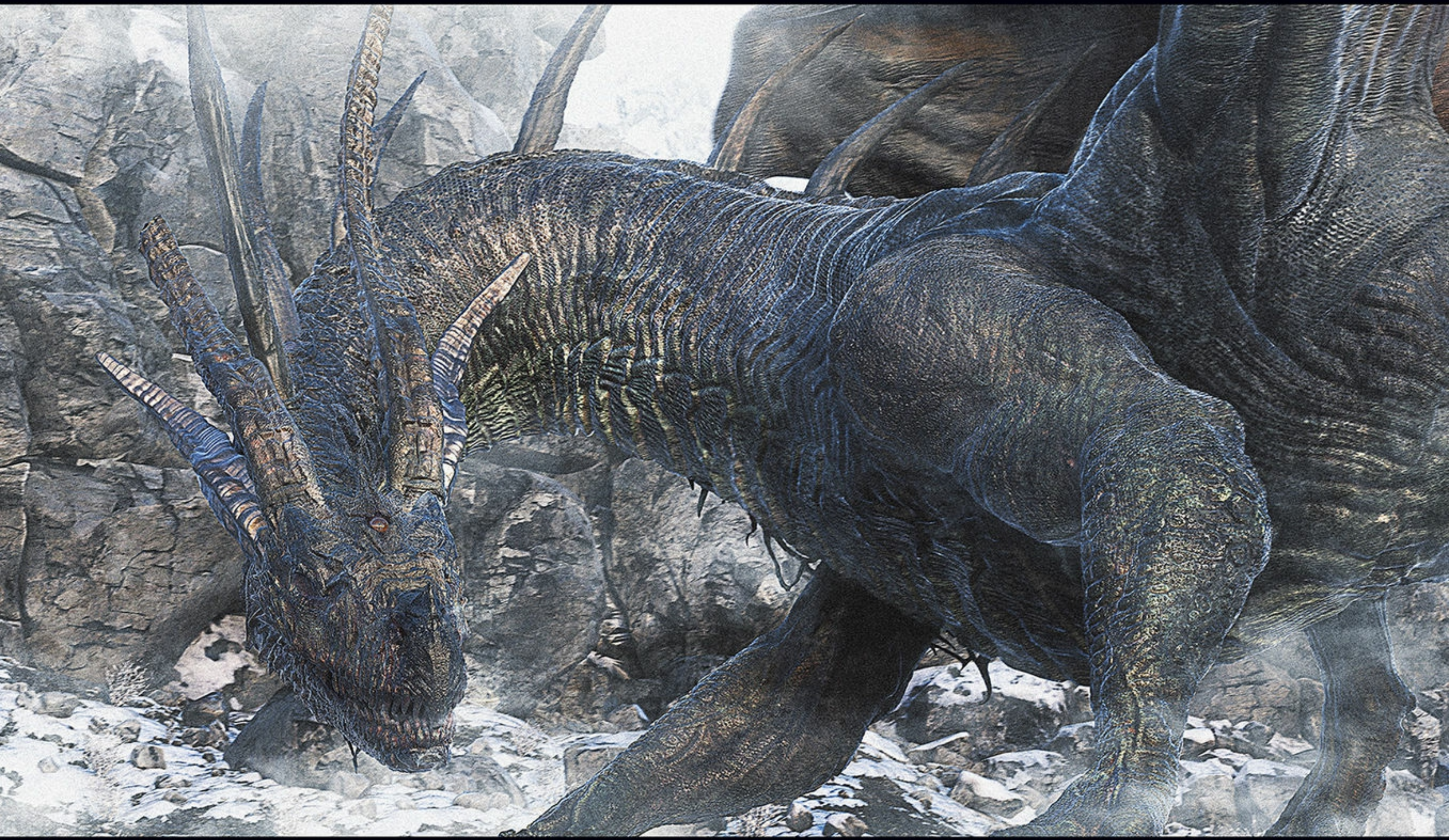
ファミ通
責任編集

DARK SOULS II

DESIGN WORKS

















《
絶
望
を
焚
べ
よ
》

DARK SOULSⅡ DESIGN WORKS

CONTENTS

CHAPTER

I

Concept Art

DARK SOULS II

WORLD 世界設定イラスト

マップ全体のイメージや点在するオブジェクトなどの設定イラスト。舞台となるのはドラングレイグという朽ちかけた王国。前作から多くの年月が経過しているが、幾度も反映と衰退を繰り返したため、大きな近代化はしていないようだ。



1



2

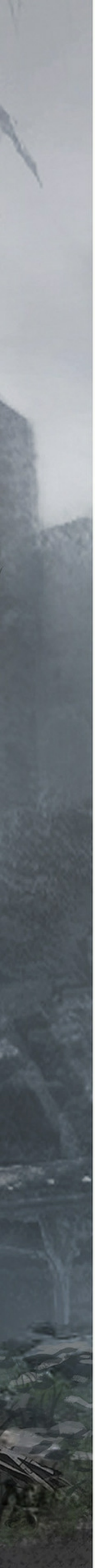
隙間の洞／マデューラ
THINGS BETWIXT
MAJULA

1 隙間の洞［火防女たちの住処］
2 マデューラ［民家］
3 マデューラ［門］



3





I

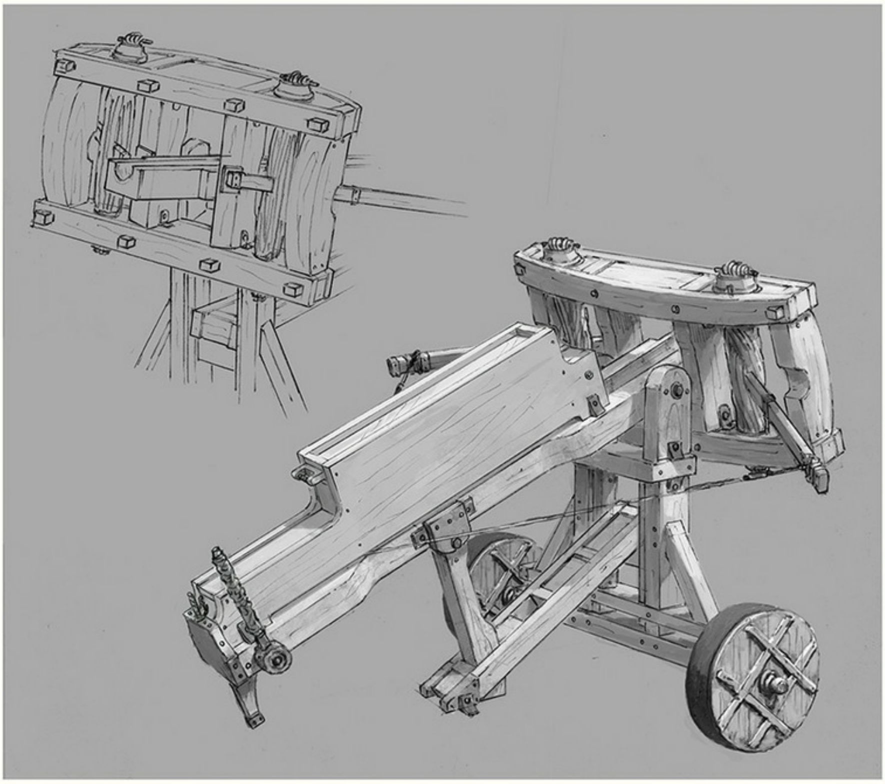
朽ちた巨人の森／青聖堂

FOREST OF FALLEN GIANTS
CATHEDRAL OF BLUE

1 朽ちた巨人の森［朽ちた巨人］

2 朽ちた巨人の森［バリスタ］

3 青聖堂［内部］



2

▶朽ちた巨人の森［バリスタ］ DESIGNER'S COMMENT

対巨人用のバリスタという初期の設定から描き起こしたデザイン画です。連弩のように弾倉を備えているため発射と同時に次弾が供給されます。実際のゲーム内でギミックとして使われることはありませんでしたが、射角は２段階に調整できるようになっています。線画ベースで描いた数少ないデザイン画の一つです。



3







2

I

青聖堂／隠れ港
CATHEDRAL OF BLUE
NO-MAN'S WHARF

I | 青聖堂［外部］

2 | 隠れ港［船／アーリーデザイン］

▶ 青聖堂［外部］　DESIGNER'S COMMENT

本来はマップ間をつなぐ海上の接続ルートという位置づけの場所でしたが、聖堂と灯台というコンセプトが追加され、新規でデザインを起こしたマップです。海の上に出ている建造物は氷山の一角のようにほんの一部というイメージで描きました。かつては聖堂を中心とした巨大な街のような場所だったのかもしれません。



1



2



3



4

熔鉄城／輝石街ジェルドラ

IRON KEEP
BRIGHTSTONE COVE TSELDORA

1 熔鉄城［火を噴く牛］

2 熔鉄城［ファロスの仕掛け］

3 輝石街ジェルドラ［礼拝堂／外観］

4 輝石街ジェルドラ［礼拝堂／内部］



I

輝石街ジェルドラ／聖人墓所

BRIGHTSTONE COVE TSELDORA
GRAVE OF SAINTS

I 輝石街ジェルドラ［外観］

2 聖人墓所［入り口／アーリーデザイン］

▶聖人墓所［入り口／アーリーデザイン］ DESIGNER'S COMMENT

ネズミの口というテーマで、単純な門ではなく、さまざまなシチュエーションを考えて案出ししました。雑な作りで骨や木でできた門や、格子模様がネズミッぽい回転ドア、風化してボロボロになった、なんとなくネズミの口に見える扉、半分は生きているモノでできている案などもありました。採用された以外の案も、いつか使えたらいいなと思っています。

2





1



2



3

クズ底
THE GUTTER

1 クズ底［外観］

2 クズ底［死者の石］

3 クズ底［蟲壺］

王城ドラングレイグ

DRANGLEIC CASTLE

I







王城ドラングレイグ
DRANGLEIC CASTLE

1 | 王城ドラングレイグ［ボス戦イメージデザイン］

2 | 王城ドラングレイグ［アーリーデザイン］

3 | 王城ドラングレイグ［アーリーデザイン］

▶ 王城ドラングレイグ［ボス戦イメージデザイン］ DESIGNER'S COMMENT

雨と雷というボス戦シチュエーションとして何度もトライしたデザイン画です。時間も限られていたためラフな部分が残っていますが、逆に動きのある印象的な一枚になりました。鏡の騎士の頭部から雨水が流れ落ちたり剣に雷の光が反射して一瞬輝くなどの表現を戦闘中に見ることができればいいなと思い描きました。



1



2



3





2

1

王城ドラングレイグ
DRANGLEIC CASTLE

1 王城ドラングレイグ［アーリーデザイン］

2 王城ドラングレイグ［アーリーデザイン］



1



2



3

王城ドラングレイグ／アマナの祭壇

DRANGLEIC CASTLE
SHRINE OF AMANA

1	王城ドラングレイグ［王妃肖像画］	3	アマナの祭壇
2	王城ドラングレイグ［王国旗］	4	アマナの祭壇［入り口］

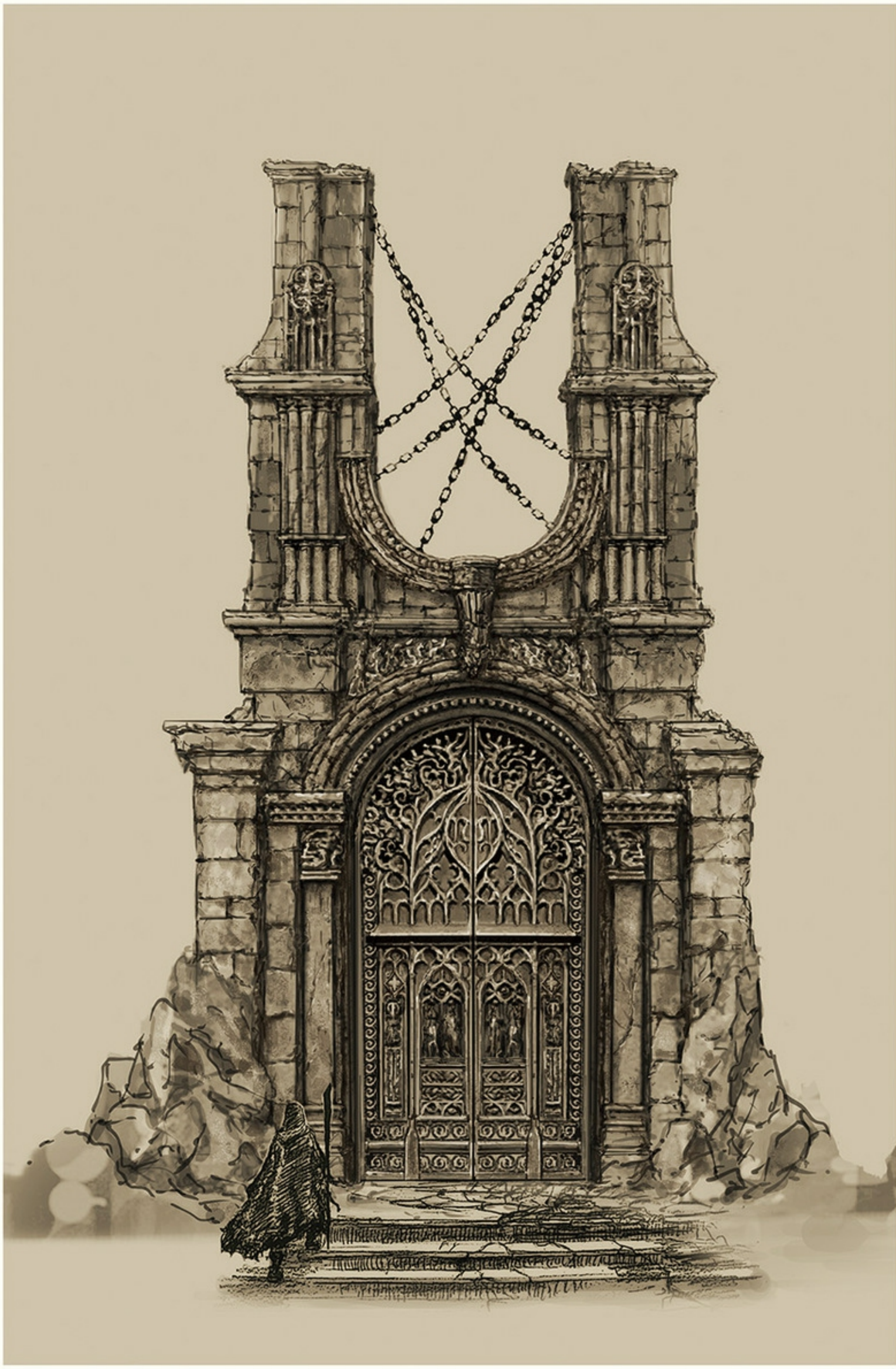
▶王城ドラングレイグ［王国旗］ DESIGNER'S COMMENT

この紋章はかなり初期のころにデザインしたものです。フーコーの振り子が描く軌跡をモチーフにしています。"揺れる"動きにズレが加わることで花のような模様を描く形状が気に入っています。


4



1



2



アマナの祭壇／湖畔

SHRINE OF AMANA
LAKESIDE

1 アマナの祭壇［塔］

2 朽ち果てた門

3 湖畔

▶ 湖畔　DESIGNER'S COMMENT

湖畔はオープニングムービー用に描き起こしたデザイン画です。アルノルト・ベックリンの『死の島』という絵画をイメージのモチーフにしています。湖に映る建造物は過去のものかもしれませんし、別の世界のものかもしれません。絵を逆さまにすると、船または巨大な入り口のように見えるようデザインしました。門は鎖のある方が本来の入り口というイメージです。



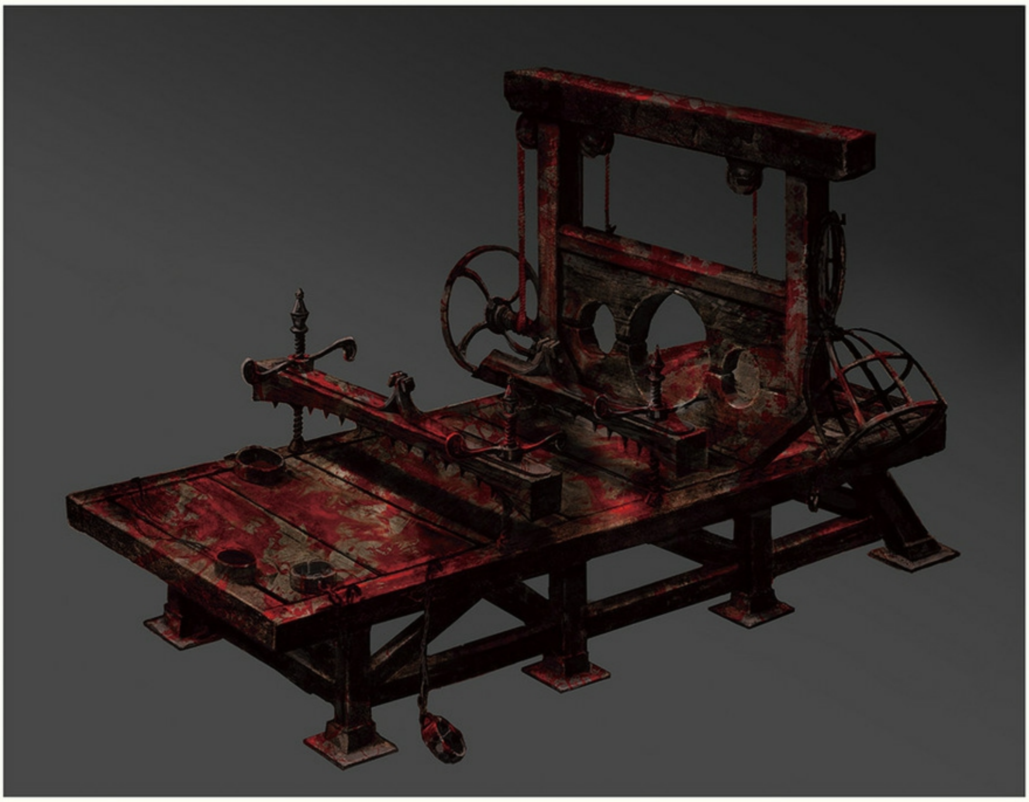
3



I



2



3

アン・ディールの館

ALDIA'S KEEP

1 アン・ディールの館［内部］

2 アン・ディールの館［荷車］

3 アン・ディールの館［実験台］

祭祀場／隙間の洞／古き闇の穴

DRAGON SHRINE
THINGS BETWIXT
DARK CHASM OF OLD

1 祭祀場［外観］

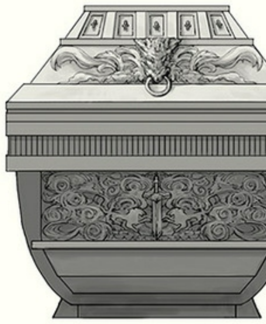
2 隙間の洞［棺桶］

3 古き闇の穴［祭壇］



I





2



3



渇望の玉座

THRONE OF WANT

I　渇望の玉座

▶ 渇望の玉座　　DESIGNER'S COMMENT

このイメージは " かまくら " がコンセプトキーワードになっていました。かまくらといっても雪ではなく灰のかたまりに埋もれた半球状の小山です。寒く厳しい世界の人にとって郷愁と孤独を想起させるシルエットだと思います。重い石扉。人の心の奥の原風景のような哀しく懐かしい残滓の跡です。



I



1

渇望の玉座

THRONE OF WANT

1 渇望の玉座［玉座の扉］

2 渇望の玉座［玉座］

2



BOSS MONSTER
ボスモンスター設定イラスト

各エリアの難敵として登場する“エリアの主”の設定イラスト。前作でのデーモンや竜に加え、王国と巨人との戦いに由来する王国の武人や巨人などが増えた。初めて対峙したときにプレイヤーに強烈なインパクトを与えるデザインが揃う。

1・2 | 最後の巨人

3～5 | 呪縛者



1



2



4



3



5

▶ 呪縛者

DESIGNER'S COMMENT

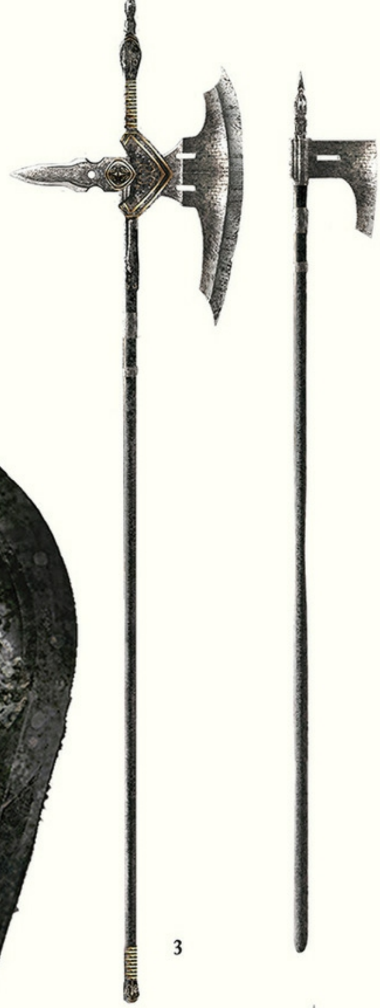
複数の怨念や呪いが集合し彷徨い続けながらプレイヤーをつけ狙ってくる存在です。何度か対峙する強敵で、倒しても倒しても追ってくる怨念のような執拗さを感じます。渦巻く怨念の足掻いた跡が、鎧に浮き出ていて一層異様で霊的な印象がでるようにデザインしました。

1〜4 | 竜騎兵

5〜7 | 流罪の執行者



1



3



2



4



7



5



6

4







3



1



2

I～4 異形の影

5～9 虚ろの衛兵

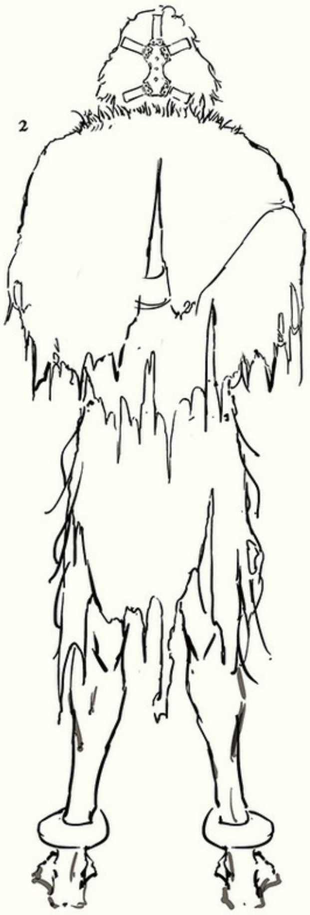


1～5 忘れられた罪人

6·7 鐘守のガーゴイル



3



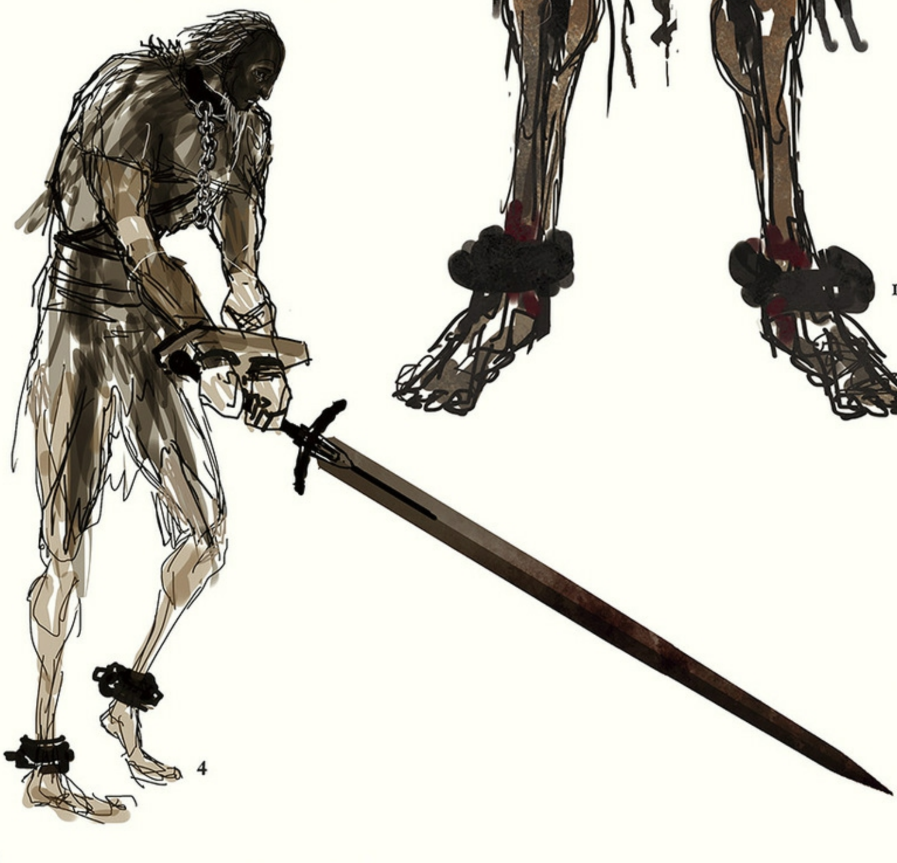
2



1



5



4



6



7

▶ 忘れられた罪人　DESIGNER'S COMMENT

重装備で強さを表現するのとは真逆の存在としてデザインされました。両腕を束縛され、許されざる存在として罪人の仮面をつけられています。つながれた両手のひらに穿たれているのはダークリングでしょうか？　それとも拷問の跡でしょうか？　いろいろ想像してもらえるとうれしいです。


I



2



3



4



5



6

1	刑吏のチャリオット
2·3	貪りデーモン

▶ 刑吏のチャリオット DESIGNER'S COMMENT

刑吏のチャリオットは外部と協力して作ったキャラクターのひとつです。車輪側面に付けられている巨大な刃が恐ろしい。ゲーム上でも意味のあるものとしてとりつけられており、これに幾度となく苦しめられた人もいるのではないでしょうか？馬もふつうの馬ではなく双頭のイメージ。灯に照らされ狭道の奥から迫る姿にはゾクゾクしました。

▶ 貪りデーモン DESIGNER'S COMMENT

ほとんど動かず、周りにいる亡者たちを喰らっているために脚が退化し、ぶよぶよになった姿をイメージしています。当初は、狭間の洞に登場する予定でしたが、登場マップが土の塔に代わりました。天井に吊らされた亡者たちに、そういった捕食の設定が活きています。

1





2





3


I





2



3



4



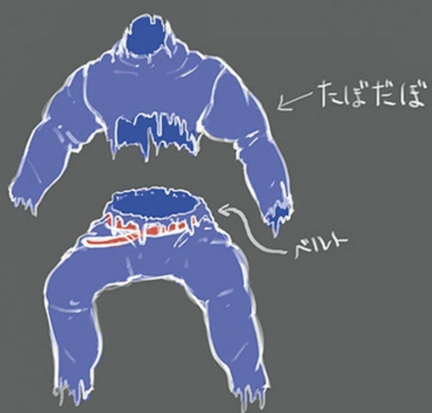
I



2



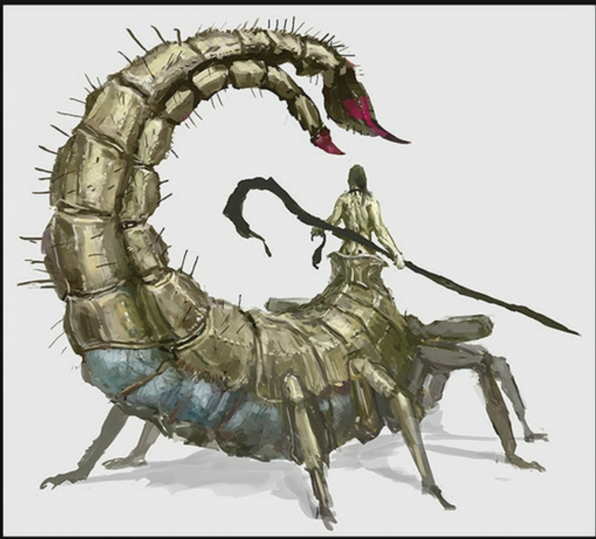
3





I

1 | 鉄の古王
2 〜 4 | 蠍のナジカ



3

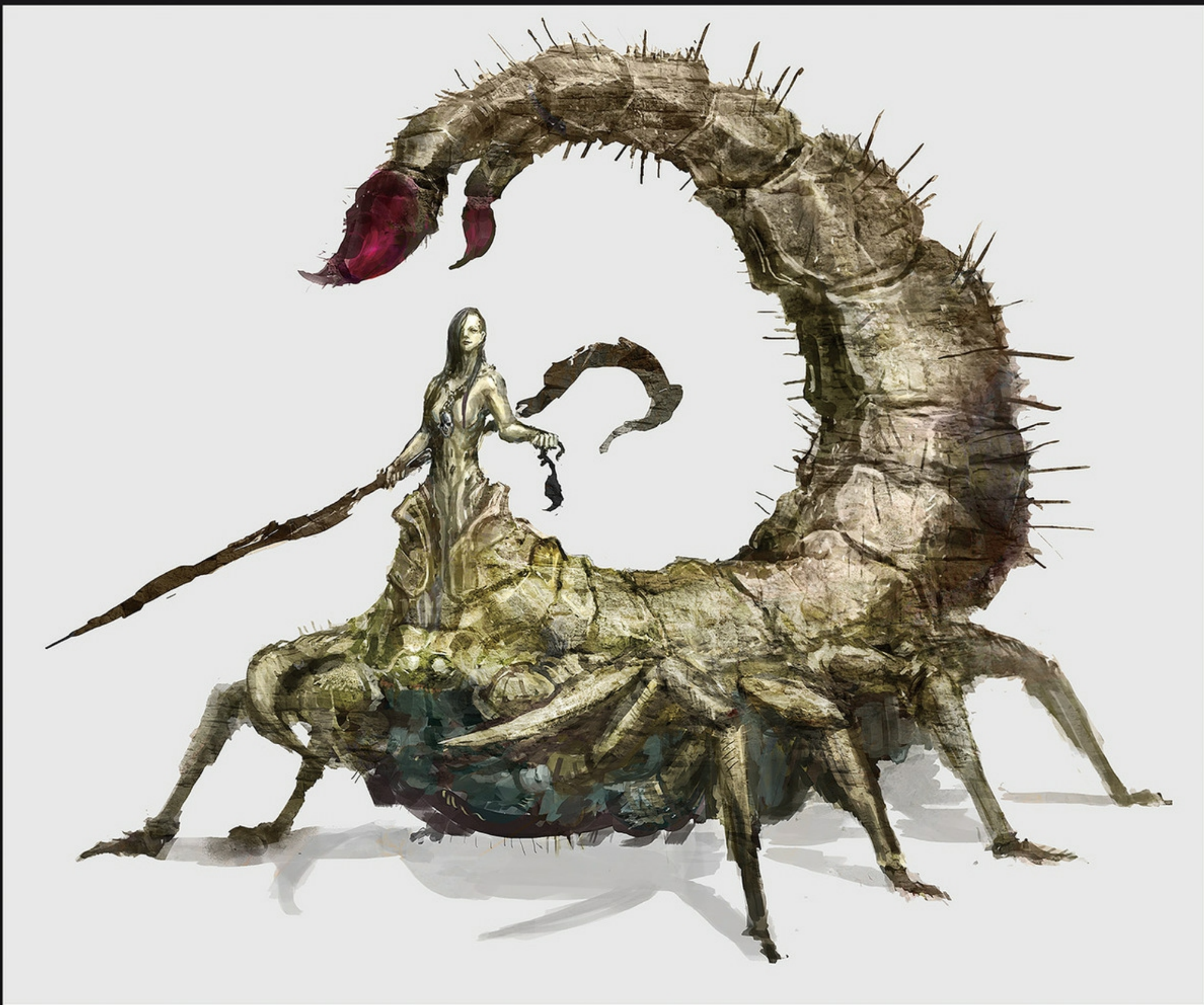


4

▶ 蠍のナジカ

DESIGNER'S COMMENT

『DARK SOULS』に登場する混沌の魔女クラーグの、『２』版といったイメージでデザインしました。蠍のタークと対になっています。カマキリなどがよく知られていますが、蠍も雌のほうが大型で、ただしハサミは小さめという特徴をデザインにも活かしています。



2


1


2


3


4


5

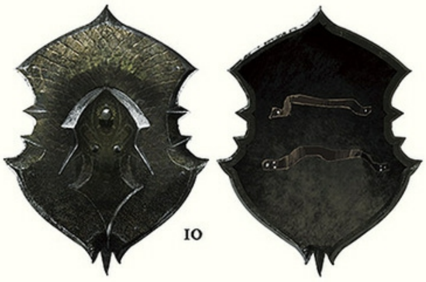

6

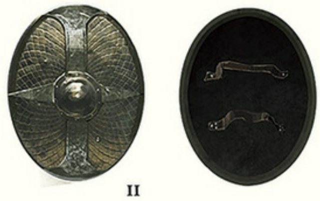

7

1 ～ 7 彷徨い術士［彷徨い術士と信心者たち］

8 ～ 14 亡者司祭［彷徨い術士と信心者たち］


9


10


11


12

8

13

14

1・2 亡者司祭［彷徨い術士と信心者たち］
3〜8 公のフレイディア



1



2

▶公のフレイディア DESIGNER'S COMMENT

初期の設定では、ふたつの蜘蛛が合わさっていて、弱点を攻撃するとふた手に分かれ、1対1から1対2へと切り替わるという、戦闘のテンポ、リズムが変わる敵でした。また硬い牙の開閉する構造が印象的で、閉じている状態から開いたときの差を強調したデザインになっています。


3


4


5


6


7


8

1 ～ 3	腐れ
4 ～ 8	鏡の騎士

1



▶ 腐れ　DESIGNER'S COMMENT

腐れは、デザイン段階では下半身があり、巨大な実験台の上につながれているイメージでした。起き上がってくるときに、ブチブチと引きちぎれてそれでも動いてくる上半身というイメージです。ディレクターからの要望、「頭部の檻にいるふたりが目のように並んで見えてほしい」に応えました。



2

3




4


7


5


6


8

1～3 唄うデーモン

4～6 王盾ヴェルスタッド



1



2



3

▶ 唄うデーモン

DESIGNER'S COMMENT

美声で歌っていますが、実際に対峙すると枯れた顔や手など
かなりギャップのあるデザインです。脂肪吸引した跡のたる
んだような、分厚い鎧にも見える表皮が気に入っています。



4

5

6

▶ 王盾ヴェルスタッド

DESIGNER'S COMMENT

スケイルメイルのマントを羽織っていて、初期はスケールメイルを鱗に見立て竜との関連がある騎士としてデザインを進めていました。ゲーム中では静けさと緊張感のある、手に汗握る戦闘が非常に印象的でした。

1～4 | ヴァンクラッド王
5～6 | 護り竜



3



4



1



2

▶ヴァンクラッド王 DESIGNER'S COMMENT

ディレクターから聞いた話の中で非常に印象的だった言葉があります。“王になりきれなかった王”。人の琴線にふれるコンセプトだと感じました。その哀しさ。王を“父”や“夢”に置き換えると感覚がわかります。


5


6


7

1·2 古の竜

3 巨人の王



2



1



3



1 ～ 4　玉座の監視者

5 ～ 9　玉座の守護者



2



3



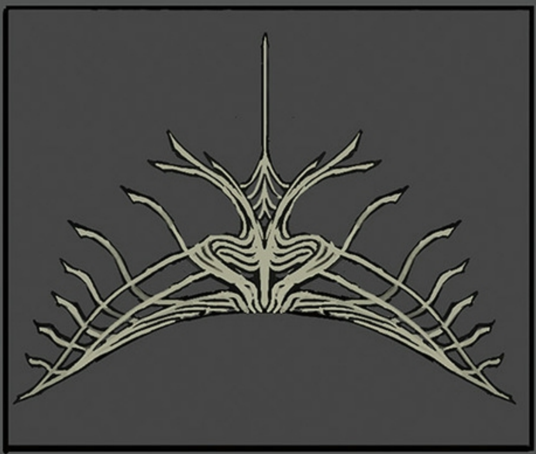


1



4


6
8
7
5
9



3



2



I

ENEMY
エネミー設定イラスト

エリアを徘徊する一般的な敵キャラクターと、 イベントのような形で登場する徘徊霊や闇霊たちの設定イラスト。 前作よりエリア数が増加したため種類が多い。 デザインには未採用のアイデアが書き込まれているものもあり興味深い。





2



3



4



1



6



5



7



9



8

1 〜 4	**大鷹の戦士**
5 〜 7	オーガ
8·9	**彷徨い犬**

▶ オーガ　DESIGNER'S COMMENT

最初期に描いたデザインのうちの１体です。大きいキャラクターのテストも兼ねていました。単純な凶暴性まるだしの肉食獣ではなく、印象としてむしろ可愛さすら感じられるイメージがほしくてサイ、カバなどのディテールモチーフを採用しています。でも手をだしたら恐ろしい目にあう。そんな体験をしてくれたらうれしいです。

1～4 亡者下級兵

5～10 ハイデの騎士

1





2

3





4



5



6



7

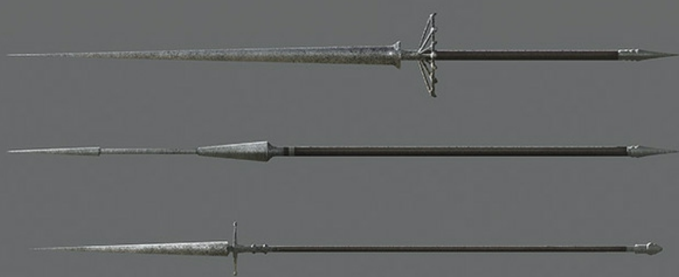




8



9



10



▶ ハイデの騎士

DESIGNER'S COMMENT

槍を引きずって森を彷徨っている騎士、というイメージでデザインしました。ダークソウルで全身白というのは珍しく、また実機で同色の質感差が上手く表現されていて、とくに気に入っているキャラクターのひとりです。



1



2



3



4

1・2 亡者王国兵

3・4 王国兵

5～10 重鉄兵



10



6



8



9



7



5



1



2

3



4





1 ～ 4	炎トカゲ
5 ～ 8	蛮族亡者
9 ～ 14	古騎士


5


6


7


8


11


12


13


14


10


9



1



2

1·2 暗闇亡者

3·4 徘徊霊［オウルス装備］

5·6 獄吏

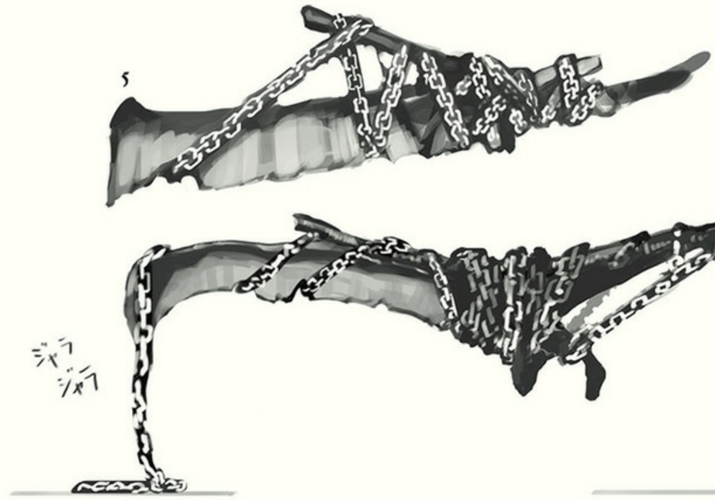
7 ～ 9 破裂亡者



4

3

5



6



7



8





9

1 ～ 3　王国剣士

4 ～ 6　異形の不死

7 ～ 9　毒蛾



1

2

3



6

5

4



7



8



9

1～4　賊の亡者

5～7　亡者魔術師［黒］

8～13　不死狩り





9



10





8



11



12



13

1～4	刑吏
5～7	槌背負い



2

4

3

1


6
7
5



I



2



3



4



5

1 毒堀り

2·3 墓守

4·5 仮面の傀儡

1～4 砂の呪術師

5～7 毒角蟲



2



1


3


4


5


6


7



1



2



3



4

1·2 アーロン騎士

3·4 アーロン騎士長

5～8 徘徊霊［狂戦士］



6

8

7

5

1・2 森の異形

3 〜 11 獅子族の戦士

12 〜 14 獣人騎士







13

12

11

1·2	ゲルムの戦士
3～5	ゲルムの民
6～10	農夫亡者
11～13	牙獣



2



1



5



3



4


9
10
6
7
8


12
13
11

1





2



3

1～3	寄生蜘蛛
4	公の蜘蛛
5～8	ジェルドラの民
9	膨張犬



4

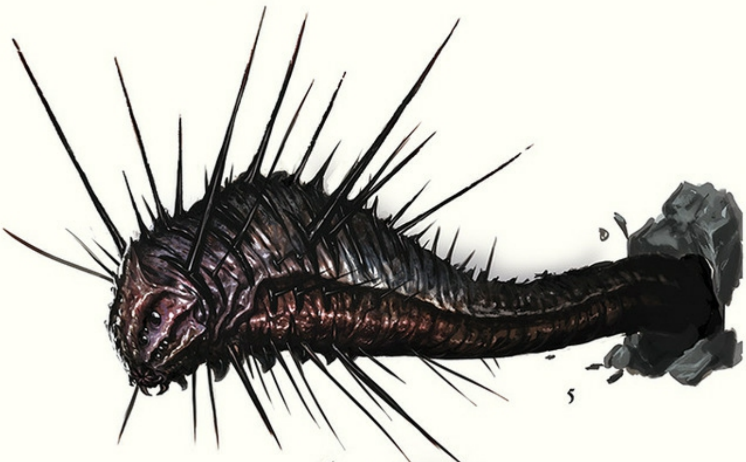


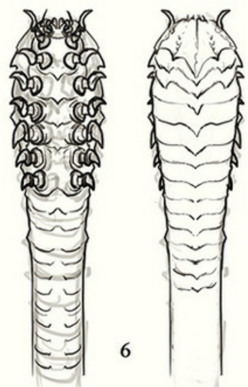


9

1~3	黒喰い
4~6	穴蟲
7~10	ザインの兵




5


6


4


7


8


9


10



1



2



3



4



5



6

1～3	石像兵士
4～6	石像騎士
7～9	アマナの巫女



7



8



9

1～4	アマナの異形
5～12	古竜院の巡礼



1



2



3



4

5





6



8



9



10



11



12



7

I～3 レディアの魔女

4～10 レディアの呪術師

11・12 壁憑き

13～18 不死廟の騎士



1



2



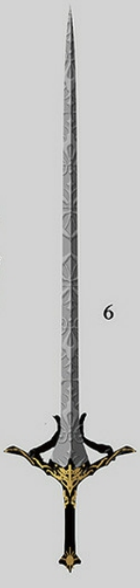
3



4



5



6



7



8



9



10


12


11


15


16


14


13


17


18

1～4	竜の学徒
5～11	竜の番兵
12～21	徘徊霊［黒竜装備］
22·23	巨人兵


2


1


3


4


5


6


9


7


8


10


11


15


16


13


14


12


17


18


19


20


21


23


22

CHARACTER
NPC（ノンプレイヤーキャラクター）設定イラスト

プレイヤーの孤独な旅の導き手や重要な情報源となるキャラクターたち。本編では設定や登場位置、装備が変更されたものも多いようだ。なお、各キャラクターと同時にデザインされた装備品はエネミーなどと同様にキャラクターの近くに掲載した。



1



2



3



4

1・2 | 三人の老婆

3・4 | 家政婦ミリベス



1



2



3



4



5

I～5 | 緑衣の巡礼
6・7 | 愛しいシャラゴア



7



6



I



2



3



4



5



6

1～3　メルヴィアのロザベナ

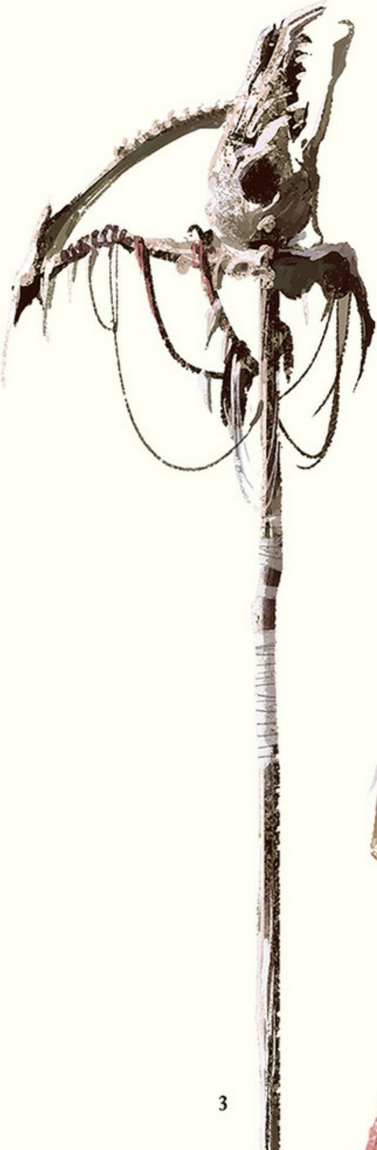
4～6　行商メレンティラ



1



2



3



5



6



4



1



2



3



4

1～4 | 地図書きケイル

5～7 | リンデルトのリーシュ



6

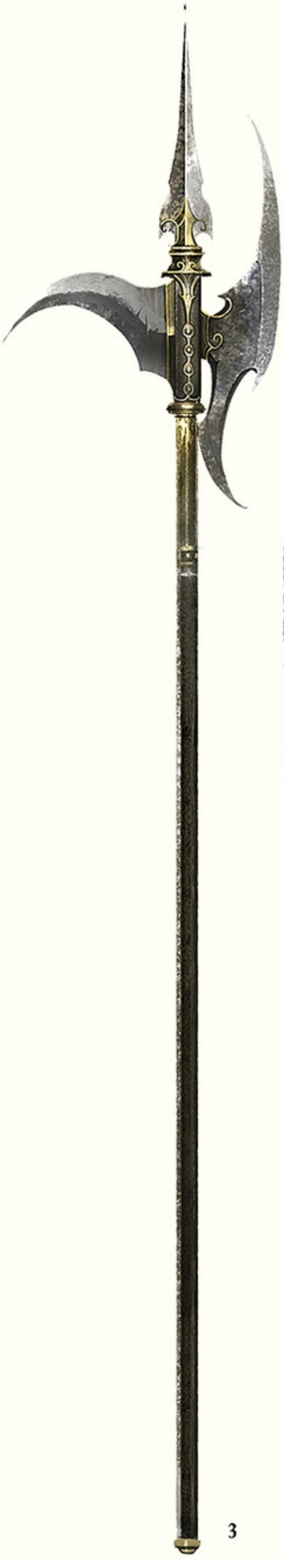


5



7


I



3



2



4



6



5



2

▶ミラのルカティエル DESIGNER'S COMMENT

最初期イメージはドン・キホーテとサンチョ・パンサのふたり組のイメージとして描かれました。絵から提案したキャラクターのひとりで、そこからディレクターとアイディアを出し合い、ブラシュアップしました。つらい旅の中、癒された人もいるのではないでしょうか？　頭部の装備シルエットも特徴的で、受け継いだ胴鎧が体にあわずやや不格好なのが印象的かと思います。



3



4



5



6



I



1



2



3



4

5



6

1〜3 熟練のマックダフ

4〜6 オラフィスのストレイド



I



5



6



4



2

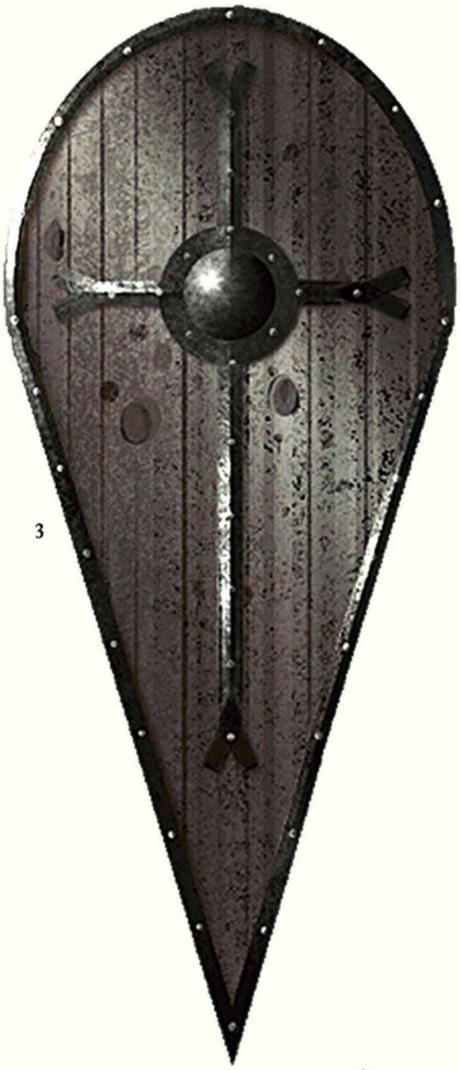


3

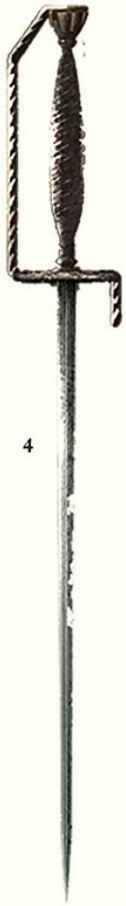
▶ アーケンの鐘守／ヴェインの鐘守

DESIGNER'S COMMENT

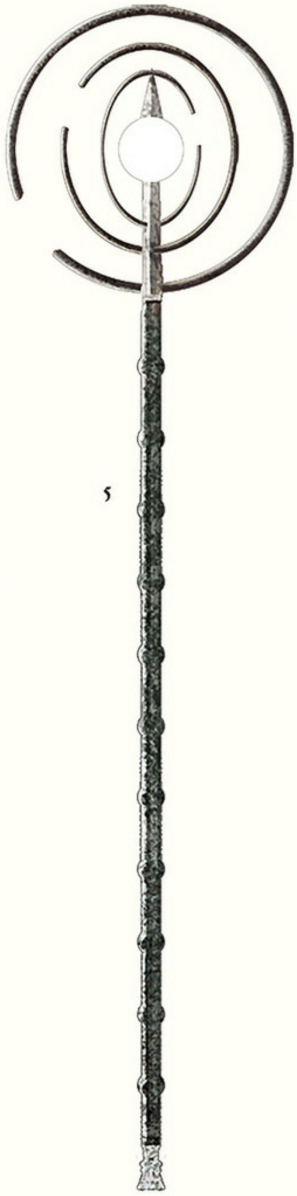
最初期イメージはドン・キホーテとサンチョ・パンサのふたり組のイメージとして描かれた、サンチョのほうです。開発の過程で変ったときにはエキセントリックな印象に驚きましたが、こういう事があるのも開発の醍醐味です。剣道の面のような印象がある兜のイメージが気に入っています。



3



4



5



2

1～5 破門のフェルキン


I



1



2



3



4

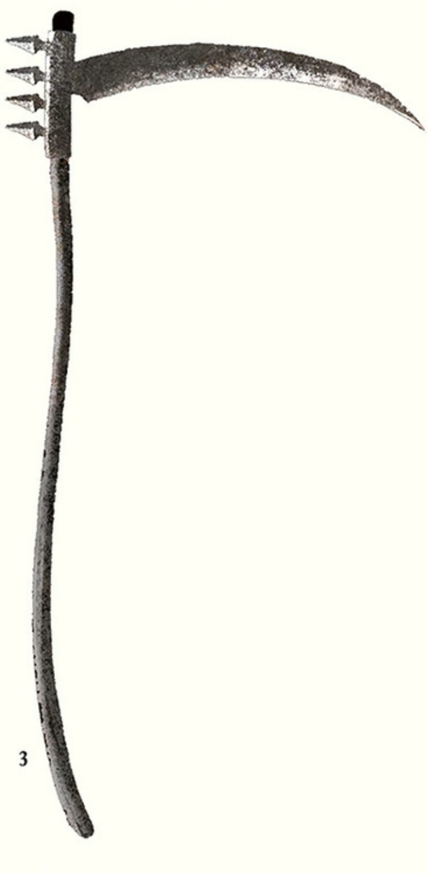


5

1～5 | 小さなグレネイン
6·7 | 石売りのクロアーナ


2


1


3


4


5



7

6

1～4 渡し屋ギリガン

5·6 ラル・カナルのマグヘラルド



1



2



3



4


5
6

1 ヴァンガルの首

2 首なしヴァンガル

3～5 蠍のターク



1



2



3



5



4

▶ 蠍のターク

DESIGNER'S COMMENT

蠍のナジカと対になっています。２体を相手にボス戦という話も一時ありましたが、お互いに戦っているという設定に変わりました。



I


3


4


6


5


2

I～5 宰相の霊ベラガー
6～IO 王妃デュナシャンドラ


I


2


3


4


5


6


7


8


9


10

1·2 | ミルファニト

3·4 | 墓守アガドゥラン



1

2



3



4



1



2



3

1～3 宮廷魔術師ナヴァーラン

4・5 王国隊長ドラモンド



5



4.



3



4



5



6



2





OTHER

武具・その他設定イラスト

作品中には装備品だけ登場し、人物としては登場しないものを集めた。
なかでもファーナム騎士はイメージキャラクターとして広報用ムービーや
パッケージなどに登場。印象が深いが本編には装備だけが登場する。



▶ ファーナム装備　DESIGNER'S COMMENT

布や毛の表現は今作の大きな課題のひとつでした。企画当初のコンセプト画にも毛皮を纏った騎士を描いていましたので、根本的にはぶれずに製品になったという、象徴のようにも感じています。また、兜にあるレリーフは"竜と人、火と武器（道具）"がテーマで、思い入れのあるものとなりました。



10



9

I～7 | 黒魔女装備



2



I

▶ 黒魔女装備 DESIGNER'S COMMENT

魔女の神秘感と、渋さ、悲しさを出すためにベースは喪服です。そこに、少しの現代感と、アジアンテイスト（スカートの分け目やベルの造形）を取り入れてアレンジしました。プレイヤーはキャラの背面をずっと見ることになるので、ちょっとした遊び心で、背中に大きな露出を追加しています。



3



4



5



6



7



I



3



2



4

CHAPTER

II

Concept Art

DARK SOULS II

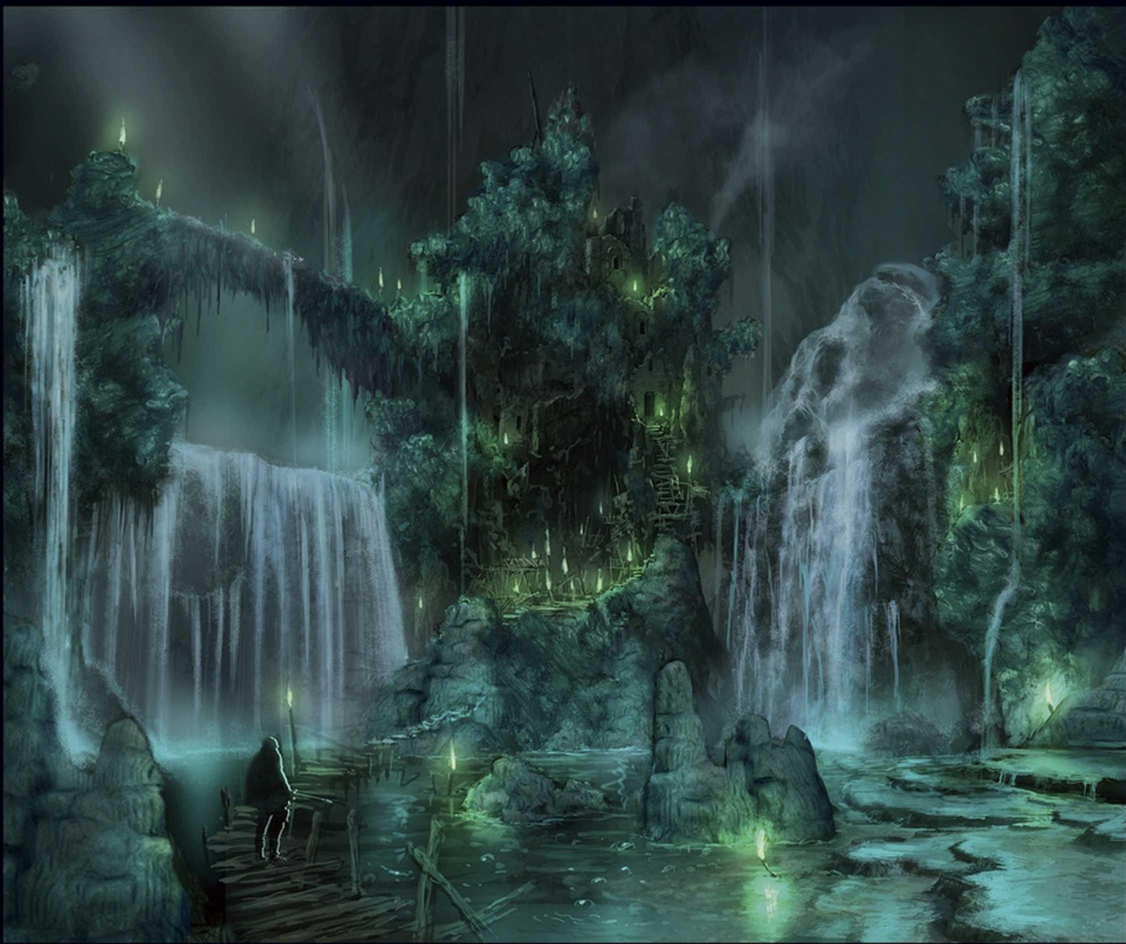
~ THE LOST CROWNS ~

〔DLC〕

DLC «1»

DARK SOULS II CROWN OF THE SUNKEN KING 設定イラスト

本編にエリアが丸ごと追加されるDLC（ダウンロードコンテンツ）のために準備された設定イラスト。“THE LOST CROWNS”シリーズ3部作と銘打たれたDLCの第1弾は、地下深いエリアで“深い底の王の冠”を求めて冒険する内容である。



1

1 | 聖壁の都 サルヴァ［底／ラフイメージ］

2 | 眠り竜の褥［レリーフ］

3～7 | 聖壁の兵



2

▶ 聖壁の都 サルヴァ［底／ラフイメージ］ DESIGNER'S COMMENT

地の底と毒というオーダーから描き起こしたマップイメージです。あえて汚く毒々しい印象を避け、ぱっと見はきれいに見える場所にしました。



3

7



5



4



6

1～3 聖壁の巫女

4～10 聖壁の守護騎士



2



3



1



9



10



8



4



6



7



5

1·2 石はこび

3～6 酸蟲



1



2



3



5



6



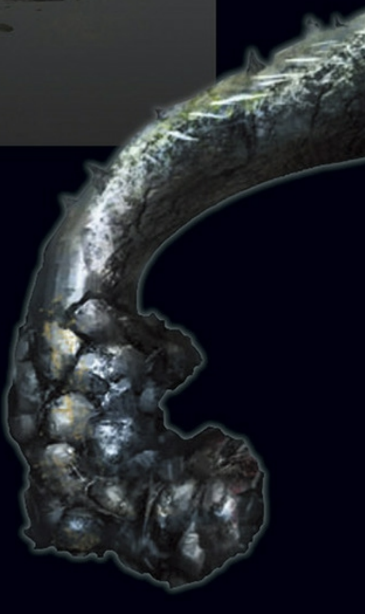
4



1



2



1·2 聖樹

3·4 なりそこない



4

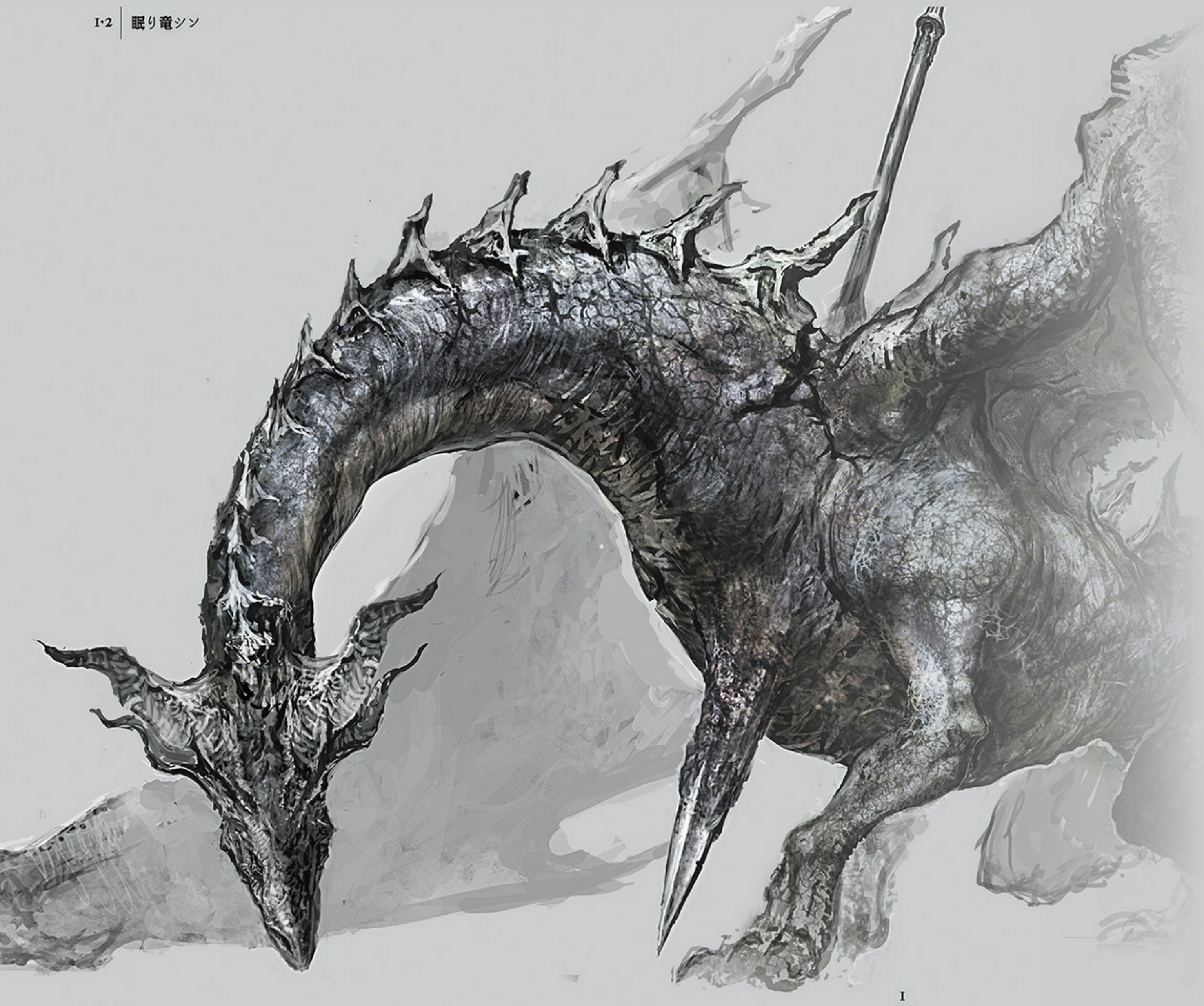


3



I





1



2

DLC «2»
DARK SOULS II CROWN OF THE OLD IRON KING 設定イラスト

DLCのシリーズ第2弾は、"鉄の古王の冠"を求めて溶岩地帯にそびえ立つ"黒霧の塔"を探索していく内容。DLCでは、インパクトの強いエリアの主だけではなく、本編で見かけたオブジェクトを取り込んだエネミーデザインも印象深い。



I 黒霧の塔
［外観／アーリーデザイン］

I

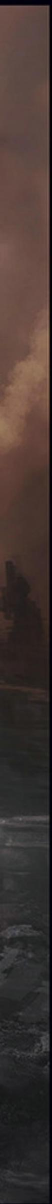
1 黒霧の塔［玉座］

2 黒霧の塔［スイッチ］

3 黒霧の塔［昇降機］



1





2



3

1・2 樽はこび

3〜5 大熱兵士



1



2



5



4



3



I



2



3

I·2 煤の戦士

3 うつろの鎧



2

3

4

1

1～4 煙の術師

5～11 鉄戦士



6



7



8



5



9



10



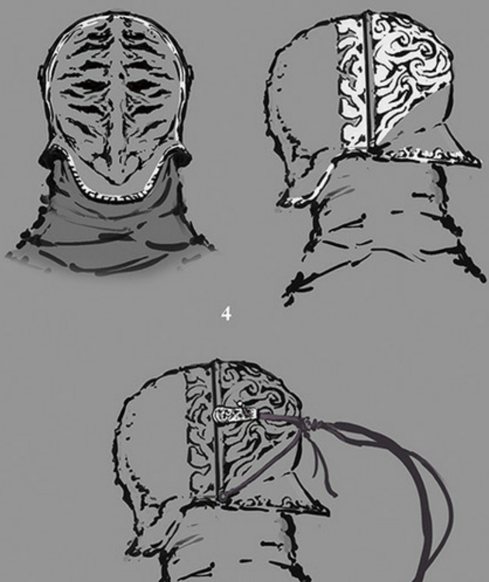
11



2



3



4



5



6





I



2



1

▶ 煙の騎士　DESIGNER'S COMMENT

滅んで灰に埋もれたという設定からデザインした騎士です。滅んだ後もまだ燃えている壮絶感を表現するため、またモノトーンに色を入れる意図もあり、腕に炭火のような炎を入れました。また、ファンタジーでは珍しくない二刀流キャラですが、ふたつの剣がアンバランスであることがこの騎士のポイントです。それによって、通常の二刀流キャラとは違う新鮮な戦闘にもなったと思います。





3

DLC «3»

DARK SOULS II CROWN OF THE IVORY KING 設定イラスト

氷に覆われた極寒の世界が舞台となるDLC第3弾の設定イラスト。冷たさ、あるいは鋭利なイメージでまとめられたデザインが中心となっている。それは、"白王の冠"を求める冒険の凍てつくような厳しさが想像できるデザインである。



I

I	凍てついたエス・ロイエス
2～7	壁守人



3



4



5



6



2



7



2



4



5

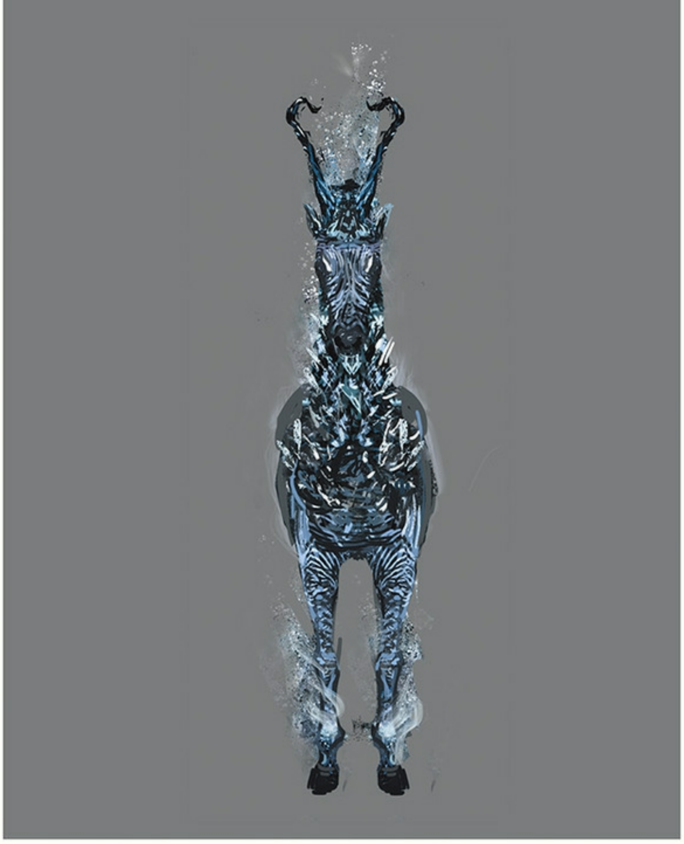


3



I

1～5 | アイスゴーレム
6･7 | 氷馬



7

6



1



2



1·2 | 氷ネズミ

3·4 | 魔術剣士

4





3



2



3



1

1～3 | ロイエスの騎士
4・5 | 灼けたロイエスの騎士



5



4


3
2
1
4
5

1～5 灼けた白王

6・7 巫女の従者



6



7

DLC«4»

DARK SOULS II The Lost Crowns シリーズ 装備設定イラスト

DLC３部作のために作成された武器や装備品のデザインを集めた。深い地の底、灰と煤に覆われた黒霧の塔、氷に覆われた白い世界など、DLCの雰囲気を醸し出すデザインや、本編の世界をさらに広げる印象に残る秀逸なデザインが揃う。



1



2

1·2 深い底の王の冠

3·4 鉄の古王の冠

5·6 白王の冠



3



4



5



6

1・2 アザルの杖
3～5 白の直剣
6～9 叫びの鈴
10・11 古鐘の兜
12～14 引き合う石の剣
15～17 双頭の大弓







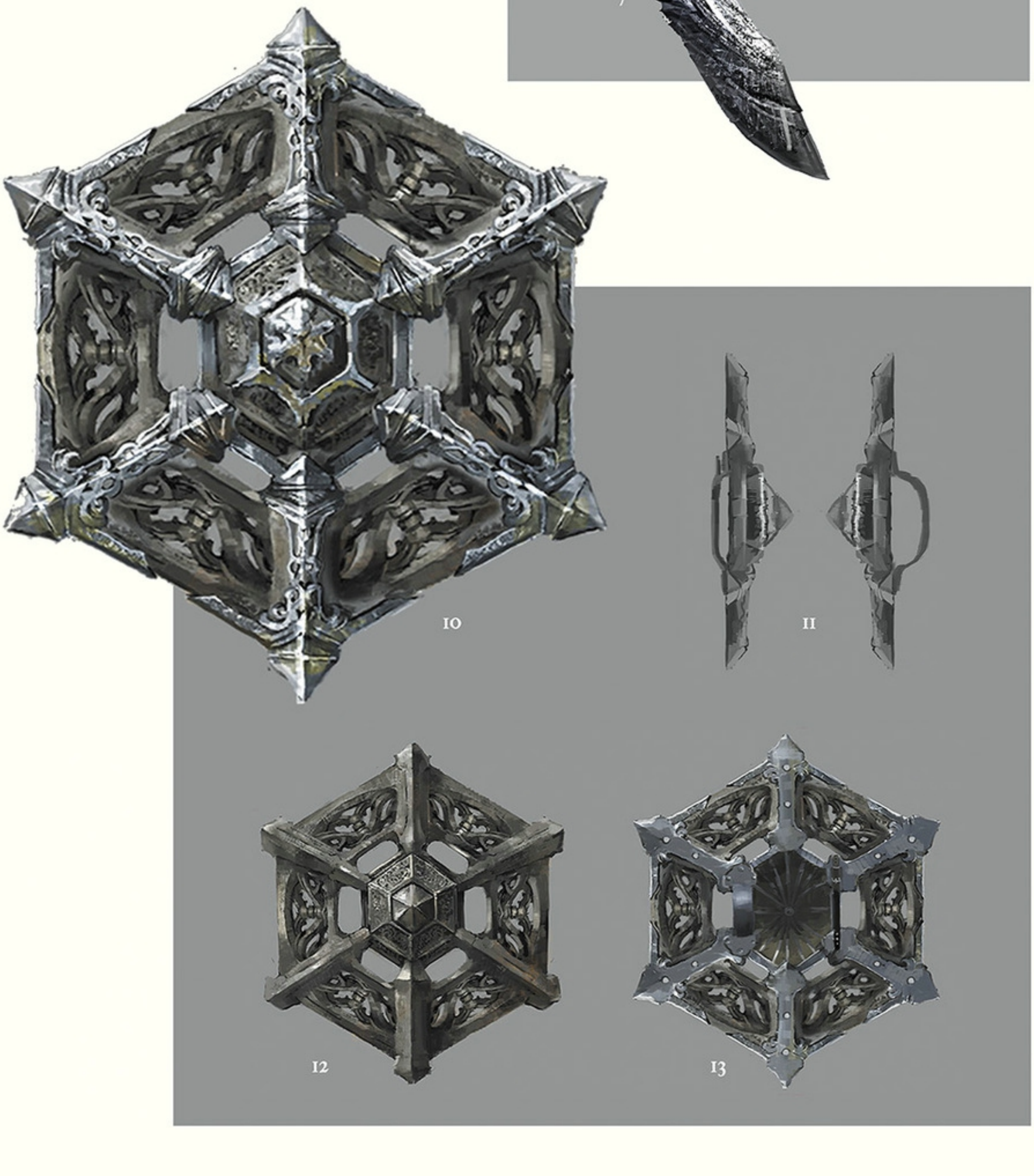

10
11


12
13
14


15
16
17







1～6	エス・ロイエス
7～9	虚無の大曲剣
10～13	聖壁の盾
14～19	骨の拳


16
17
14
15
18
19





1·2	巡礼の杖槍
3	魔術の両刃剣
4·5	ファロスの仮面
6～8	器の盾
9～14	竜血装備







11



12



9



10



13



14


1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

CHAPTER

III

Special Contents

Special Contents 1

DARK SOULS II

INTERVIEW

デザイナーインタビュー

『ダークソウル』の火を継いだ者たちが語る『ダークソウルII』の開発秘話とデザイン術

世界的な注目を集める『DARK SOULS II』は、新たなディレクターを迎え、ベテランと初参加のデザイナーほか、多くのスタッフによって創造された。デザインワークを中心に、本作の開発秘話が語られる。



谷村 唯
Yui Tanimura



佐竹 大輔
Daisuke Satake



片山 将直
Masanao Katayama



泊 宏晃
Hiroaki Tomari



渡名喜 孝太
Kota Tonaki



王 真
Shin Ou

『ダークソウルII』におけるデザインとは

——まずは、ディレクターの谷村さんに、『ダークソウルII』のデザインついての全体的な流れについてお伺いします。本作は何と言っても、前作『DARK SOULS（ダークソウル）』（以下、『ダークソウル』）と、その基礎となった『Demon's Souls（デモンズソウル）』（※1）（以下、『デモンズソウル』）の2作品を中心になって手掛けられた宮崎（英高）さん（※2）からディレクターを引き継がれました。しかも初の正式な続編を制作するに当たり、ご苦労も多かったのではないでしょうか？

谷村唯氏（以下、谷村） そうですね。本作はかなりの難産でした。じつは、いろいろな事情が重なりまして、プロジェクトの半ばあたりで1回ゲームを思いきり見直すタイミングがありました。それは『ダークソウル』とはどういうものかを考え直す大きな出来事だったのです。僕はこのタイミングから、ディレクターとしてデザインも含めて作品を全般的に見ることになりました。この見直し自体は作品のためにどうしても必要なことだったと思いますが、現実問題として困ったのが、それまで進められていたデザインやマップなどの素材です。通常であればイチからアイデアを出して作っていくのですが、時間的な制約がありますから、これらの素材を、『ダークソウル』としてどのように新たに活かしていくかということを考えていく必要がありました。たとえば、このキャラクターをどのような役割を持たせるか、このマップにどのような意味合いを持たせるか、といったことです。ですから今回のプロジェクトは少し特殊な工程を経ていますし、いつもとは違うたいへんさがあったなあ、というのが全体の感想です。本来、そういった内輪の苦労はユーザーさんには関係のない話で、最終的な出来がすべてです。ですので本来は話すべきことではないのですが、デザインの成立過程をきちんと語る上でどうしても避けられないので、それを踏まえてお話させていただきたいと思います。

——前作を大きく上回るボリュームですし、発売日の期限も守られたのですから、ご苦労が忍ばれます。そういった複雑な状態の中で、どのような指示をされたのでしょうか？

谷村 タイプとしてはいくつかあります。ある程度出来上がったデザインをどうよくしていくかというアレンジと、見直しのタイミング以降に新規でイチから作った部分。本編では前者の方が比率が多いですが、本編後に配信したダウンロードコンテンツ（以下、DLC）に関しては、本編の開発がすべて完了した後に、すべて一から作成したものです。新規ものについては、最初のベースのアイデアやコンセプトから膨らませていく方法を取っています。また前者でも後者でも、トップダウンの指示をあまりしなかったことが特徴ですね。私の中に「これがいい」というものがある場合でも、デザイナーやグラフィッカーを含め、「ああでもないこうでもない」と話しながら積み上げていく方法をメインにしています。そうしたほうが結果としてよいアイデアが出やすい。フロム・ソフトウェアのタイトルはそういうやりかたをすることが多いのですが、『ダークソウル』を創っていくにあたってもその方法がいいだろうと考えました。

しかし、ある程度出来上がった素材をアレンジするのはたいへんで。たとえば本編に登場するミラのルカティエルというキャラクターは、当初は開発名称がドン・キホーテだった。あと鐘守という人形。あいつにはサンチョという開発名称がついていました。このふたりはもともと、ちょっとドジな女騎士とそれについてくるコミカルなオジサンみたいな設定でした。ほぼドン・キホーテそのままですね。ドン・キホーテは個人的には好きなのですが、あまりコミカル要素が前面に出すぎると、過酷な旅をする中ではまったく空気に合わない。それで呪われた女戦士と人形という設定に変えてしまった。デザイナーには、「役割を変えちゃうのでこうしてくれないか」という形で直してもらいましたね。

——キャラクターに新しい設定を与えると、デザイン面でも細かな手直しが必要になると……。

谷村 そのまま使ったものもありますし、アレンジしたものもあります。ただ、一方でコレはどうしようもないと捨ててしまい、一から作り直したものもあります。そこはもう、ものによってさまざまでした。

——なるほど。前作のデザインに関してインタビューをさせていただいたときに、たとえば、ヒロイン候補としてデザインされたプリシラ（※3）

が、紆余曲折の末、絵画世界のボスになって登場したとか、火継ぎの祭祀場というエリアには大きな池があったが、設定変更でなくなったなど、『ダークソウル』ではそうした仕様変更がよくあることだとお伺いしました。今回は規模的にもそれ以上のものになったということですね？

佐竹大輔氏（以下、佐竹）　『ダークソウル』に限らず、フロム・ソフトウェアのタイトル開発ではそうした変更はよくある話です。仕様変更というよりも再構成といいますか。雰囲気がうまく合わないので構成ごと変えましょう、などなど。デザイナーはその点も含め、開発を楽しませてもらっています。別の言葉で表現するともう一段よいものに届くためにジャズセッションしているというか。「えっ、そうするの⁉」という変化を聞いて、今度はこちら側から「そうするとこんなのはどうかしら」とまた変化を返す。制作現場ではそうしたライブ感があると思います。

この現場に慣れてない人からすると、そんなムダは許せないと思うかもしれません。ですが、基本的に変更には作品をよくしようという大前提があるので、それをやらないわけがない。ただ、ほかのデザインと紐付いていたりするので、幅広い変更が必要になることもあります。ディレクターがこの開発規模タイトルでリアルタイムにそのやりかたをつらぬくことはすごくたいへんだったのではないかと思います。オーケストラを4・5組、ジャズセッションさせるようなもので、考えてみると恐ろしい話です。

谷村　今回はとくにそれが顕著だったのですが、みんな積極的で助かりました。「だったらこれくらいしなきゃダメじゃないの？」みたいな、逆ツッコミが入ったりして。そのあたりは、変更が多くて申し訳なかったのですが、自分でも考えさせられる機会が多く、結果としてアイデアを揉む作業も多くなり、いろいろと積み上げることができたと思います。

――初めての続編ということも大きな特徴だと思うのですが、たとえば装備やオブジェクトなど、前作のものも一部で登場していますよね。その手直しなどもされたのでしょうか？　グラフィックがかなり細かく表示されるようになり、色合いだとか、質感だとか……。

谷村　表示能力が上がったことからデザインの幅も広がり、それを意識してもらいました。たとえば本作のパッケージイラストにも登場するファーナム騎士は、プロモーション用のムービーなどでも登場する機会も多いため、布やスカートがどう揺れるかということまで、かなり意識してデザインしてもらっています。

佐竹　開発初期にグラフィックデザイナーと話をし、すり合わせて、表現的にもこういう布ができるはずだから表現可能なイメージがこのように広がるなど、そういう話はよくしました。

――谷村さんからデザイナーの方々への指示の出しかたについて、もう少し詳しくお話しいただけますか？

谷村　最初に指示を出す際、コンセプトやそれに対してどうしたいかを説明しますし、ものによってはダイレクトに「こうしてほしい」という発注もします。そういう意味では、わりと真っ当なやりかたをしているつもりです。とはいえ、意識的にわざと設定の説明を控えることもあります。明確な設定があっても、全部は伝えない。コンセプトをもとに、デザイナーがどれだけ膨らませるかを重視する、という感じですね。

それはデザインだけではなく、いろいろなところで使っています。たとえばモーション。「この敵は女性です」と言うと、その時点でモーションがナヨッとした感じになりやすい。それでイメージの幅が決まってしまう。悪い言いかたをすればステレオタイプな方向にも寄っていきやすい。遊ぶ人にどういう体験をしてもらうか、ではなく、設定に合わせて作ります、といった形になっていってしまう。スタッフの力をできるだけ引き出したいし借りたいので、ある程度悩んでもらうというか、こういうものがあったらいいという部分を考えたり、揉んだりしてもらっています。その結果、時間はかかっても、意外性のあるものが出てきたりする。

佐竹　先ほどのジャズの話のように、これまでの開発でもあった話です。前作『ダークソウル』で、肉切り包丁を持ってズタ袋を被っていたキャラ（※4）がいました。あれを作っているとき、宮崎ディレクターから「これは女性です」という指示はなかった。あとから「え、女性⁉」と。僕らも驚くくらいなので、ユーザーも驚いてくれるだろうと思います。そのあたりのコントロールは、僕らが全部やるというより、発注するディレクターによるところが大きいと思います。

――ではここで、改めて本作のデザイナーのみなさんにご参加いただき、より具体的なお話をお伺いしたいと思います。担当されたパートやひと言感想をお話しいただけますか？

佐竹　敵キャラクターや装備品などのデザインを中心に制作しました。そして、マップの初期イメージや方向性を考える段階でも関わっています。王城ドラングレイグは、実際にゲームに登場したデザインと少し違うのですが、どういう構造でどういうイメージにしたいかというところをディレクターと話し、構造ごと提案しました。

――本当に初期からですね。

佐竹　はい。イメージを組み上げていくころからです。あと、キャラクターにもいろいろ関わりました。

――今回は登場キャラクターも人数が多いですよね。

佐竹　キャラクターによってはデザインセクション側から提案したものもあり、先ほどの話に出たルカティエルもそのひとりです。開発初期のコンセプトはお話したとおりですが、最終的にまったくの別キャラクターになっている。ああなるとは予想していませんでした。

泊宏晃氏（以下、泊）　前作ではマップとキャラクターの担当が分かれていなかったのですが、今回僕はマップ系のデザインを担当させていただきました。初期段階から各マップのコンセプトアートやデザイン、チェックをしています。設定変更があったこともあり実機では変わっているものもありますが、この本にも多く掲載されている初期段階のものからすべて関わりました。

渡名喜孝太氏（以下、渡名喜）　おもに敵キャラクターのコンセプトアート、イメージ案出しの段階から関わり、本編後のDLCにも関わっています。敵キャラクターの一部のほか、ボスや装備品も担当しました。丸ごと1作品の制作に立ち合わせてもらえたのは本作が初めてでしたので、本当に思い入れの強い作品になりました。また、『コレクターズエディション』の中に入っているミニチュア武器の監修もしました。これはまた、CGとは違った感動がありましたね。

王真氏（以下、王）　僕が本作に参加したのはけっこう後半です。渡名喜さん、そして各担当の先輩のお手伝いをさせていただきました。

佐竹　マップもキャラクターも、両方やっていたよね。

王　そうですね。マップもキャラクターも、アイコンとかもやらせていただきました。多方面での仕事をさせていただけて光栄でしたし、すごく勉強になりました。入社前に前作をプレイして、デザインのこだわりに感心していました。自分の制作したものの中では、黒魔女の装備が好きです。『ダークソウル』シリーズは、女性キャラクターが少なめで貴重だと思うので、けっこう楽しかったです。

――では、つぎは、前作から引き続きとなる片山さんですね。

片山将直氏（以下、片山）　この中では佐竹さんと僕だけ、前作から引き続いて参加させていただきました。前作は後半で加わりましたが、本作では最初の企画段階、コンセプトの段階から関わっています。具体的なデザイン画に入ってからは、佐竹さん、渡名喜くんといっしょに、キャラクターを中心にやらせていただきました。

佐竹　片山さんもマップデザインをやってくれていましたよね？

片山　おもに最初のイメージ出しで参加しましたね。デザイン画でとくに思い入れのあるものは、最初にPVに使っていただいた緑色の布を着た騎士、ファーナム騎士。あと、ミラーナイトという開発名称で描いた鏡の騎士などが思い出深いです。ほかにも、いくつかボスやサラマンダー（炎トカゲ）、通常の敵キャラクターもデザインしています。実機・CGモデルの監修にも時間を割きました。

――前作よりボリュームもありますし、苦労されたのでは？

※1
『Demon's Souls（デモンズソウル）』
『デモンズソウル』は、ソニー・コンピュータエンタテインメント（現在はソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア）が販売し、フロム・ソフトウェアが開発したプレイステーション3用のゲームソフト。ジャンルはアクション・RPG。2009年2月5日に日本発売され大ヒット。2010年6月に海外でも発売され同じく大ヒットを記録し、国内外で数多くの賞を受賞した。ディレクターはフロム・ソフトウェアの宮崎英高（みやざきひでたか）氏。『ダークソウル』シリーズのベースとなった作品でもある。チャレンジ、発見、達成感の3要素に重点が置かれたゲームデザインはここで完成され、盾と剣による剣戟バトル、操作方法、ネットワークプレイの基本など、そのテイストは本作まで引き継がれている。

※2
宮崎さん
『デモンズソウル』、そして前作『ダークソウル』のディレクターであるフロム・ソフトウェアの宮崎英高氏のこと。前作『ダークソウル』ではディレクターとプロデューサーを兼任し、本作では、スーパーバイザーとなった。フロム・ソフトウェアの執行役員、製作第一部長を経て、2014年5月より、取締役社長に就任している。社長就任後も現役ディレクターとして『デモンズソウル』と同じ布陣の、ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジアが発売するプレイステーション4用の新作ゲームとして『Bloodborne（ブラッドボーン）』を手掛ける（発売は2015年）など精力的に活躍している。

※3
プリシラ
前作『ダークソウル』に登場するボスキャラクター、半竜プリシラのこと。『ダークソウル』のボスとしては、異例のコケティッシュな女性の容姿でファンを驚かせた。前作『ダークソウル』のデザインワークス、『DARK SOULS DESIGN WORKS』（エンターブレインより発売）の中に掲載されたインタビューで、聞き手であり、プレイヤーでもある大塚角満氏（週刊ファミ通副編集長）が、その容姿について聞いたところ、いちばん最初はヒロイン候補としてデザインされたが、設定の都合で行き場をなくし、エレーミアス絵画世界エリアのボスになったものと公表され、ファンをさらに驚かせた。

※4
ずた袋を被っていたキャラ
前作『ダークソウル』の最下層エリアにいる亡者。正式名称は亡者コック。大きな肉切り包丁と肉を引っかける柄物を持ち、顔にはずた袋を被っている。テーブルの上に置いた何の物か想像したくない肉片を包丁で切っているところに遭遇。プレイヤーに気がつくと包丁を振り上げて襲ってくる。太ましい巨漢のためプレイヤーは男性だと思っているが、本人を倒した後で入手可能なずた袋の説明を読むと、さも当然のように女性と書いてある。

佐竹　確かに。前作の時点でボリュームについては内部でも七転八倒していまして、これ以上のボリュームは作れないと思っていたのですが、今回のオファーはさらにそれを超えていまして。「これは、どういうことだ⁉」と。もう無理だ……と何度も思いましたが、こうしてできあがったのはデザイナーはもとより、グラフィックデザイナーのみんなの力があったればこそ、と感じます。もう頭が上がりません。

――キャラクターが増えると、武器や装備も増えるということですよね。物量だけでもたいへんですね。

佐竹　今回は社内だけでなく、外部デザイナーとの連携も積極的にトライアルしてみました。それもあって、チェックの仕事も多くなりましたね。デザインセクションの中のデザイン担当メンバーにも、デザインを描くだけでなく、モデル部分の監修も含めて協力してもらいました。
　とにかく作っては直し、作っては直しの工程が多かったタイトルですが、片山さんが作ったミラーナイト（鏡の騎士）のように、一発で「コレはいいね」となり、そのままズバッと最後まで行くようなものもありました。これはディレクターからも社長（当時の社長：神直利氏）からも電話がかかってきて、「ミラーナイトがいいね！」と（笑）。

――いちばん早い試遊版のボスでもありましたよね？

佐竹　見栄えもよかったですしイメージも特徴がある。褒められた場所が背中のデザインで、翼が控えめに浮き彫りでデザインされている。「あの翼がいい！」と言われて。僕は「頭部がいいけどなぁ」と思っていましたけども。どこがツボに入るかはちょっと予想できないです。

――谷村さんは『ダークソウルⅡ』という作品全体で、デザイン的なテーマは何か持たれていましたか？

谷村　前作あっての作品なので、当然そのテイストというか、コアな部分を維持することは意識しました。けれど、そのまま作ってもいけない。続編でありがちな話ですが、自己模倣みたいな感じにしかならないので。それでやはり今回なりの色を入れなきゃいけないと考えたときに、キーワードとして出たのが“深い呪い”（※5）でした。呪いといっても「亡者になっています」ということではなく、その人なりの業を持っているといった感じでしょうか。そういう内面的なものを出していけないかという話をしましたね。結果として滲み出た部分を感じ取ってもらえれば幸いです。

――ルカティエルや鍛冶屋レニガッツとクロアーナの親娘などはそのまま悲しいですが、地図書きケイルとか防具屋マフィミランなどは、ユニークで、つい笑っちゃいますよね。けれど、じつは笑っていられない状況で。ブラックな部分というか……。

谷村　ゲームの登場人物たちが真剣だからこそ、ちょっと笑ってしまうというか、もれちゃう笑いというか、そういうのは確かに狙ってみたところではあります。

渡名喜　今回みんな、後半にいくにつれて記憶がだんだんなくなっていきます。けれど、忘れてしまっても、自分のやろうとしていた本質的なものは覚えていて、何でやっているかを忘れてしまっているところが切ない。

佐竹　日本の“祭り”の変遷にも近い構造ですね。何か残ってはいるけど、でもそれがもともと何のためにやっていたという本質が抜けていく。でもやることは覚えていて、やる、みたいな感じが非常に切ないです。

谷村　前作のソラール（※6）も人気がありますよね。僕が好きなところは、彼の二面性みたいな部分です。表面的にはわかりやすくゲームらしいキャラクターなのですが、本質的には病んでいる。でもそれを説明せずに明るく表現している。だから、あの人が実際はどういう人間なのかと真面目に考えると、わりとゾッとする立場にいる。そういうところが「うまいな」と。本当にいいなと思いました。

――前作より時代を重ねた世界ということで、その表現の仕方については、どのように考えられましたか？

谷村　デザイン面では、新しい時代ということをことさら意識してお願いしていません。たしかに前作からは相当な時間が経っています。とはいえ、何回も滅びては違う国が興り、違う王が出てきてというのを繰り返して、数百年たったところで、それほど劇的に進歩するわけではないのではないか。むしろ、文明的な進歩はあまりないという想定でやっていました。何らかのブレイクスルーがあるなら話は別ですが、この世界ではそういうものが起こっておらず、何回もリセットされているイメージです。

佐竹　前作の世界もすでに一部の神様は去ったあとの黄昏の時代でした。火の力が弱まり、この世界は消えていくのか、別の王が生まれるのかみたいな世界観だったと思います。そこからさらに、神の匂いというか残り香、神の存在感のようなものが希薄になっていった世界。しかし、記憶とか残り香とか、存在のエッセンスみたいなものが確かにそこかしこにある。前作をプレイしている人なら感じ取れるとか、深読みすればそう取れるかもしれないという匂いみたいなものは、いろんなところに少しずつある世界を意識していました。本当に、ほんの少しだけ……といった話はディレクターからずいぶんしてもらいました。

谷村　そういうわかりにくい話をよくしましたね。答えが出にくい話を延々と（笑）。

各エリアのデザインについて語る

――では、ここからは各エリアについてお伺いしたいと思います。まずは、隙間の洞はどうでしょう。

泊　今回デザイン画は掲載されていませんが、当初は 深い洞窟から始まるという設定でした。目の前にドラゴンがいるけれど武器は持っていない。その中でどうするかというコンセプトでしたね。でも谷村さんがお話された見直しの際にドラゴンがいなくなり、洞窟空間だけが残った。じゃあそれをどうするかということで、チュートリアルのマップにしたという経緯があります。

渡名喜　草むらに小さい敵がいて、攻撃できるけどダメージが微量で倒せない。しかも間違って攻撃すると、周りから敵がワラワラ集まってきて見事な初見殺しに遭う。前作をプレイしたユーザーはここで、ああ『ダークソウル』だなという感覚を持つわけです。

佐竹　楽しみに待っていてくれたユーザーに「また厳しい世界に放り込まれて、あの世界が始まっちゃうよ！」という感覚を味わってもらいたかった。でも最初の計画では、ちょっとやり過ぎた設計だったんです。本当に真っ暗な場所に落とされる。突然、巨人墓地（※7）から始まるみたいなもので、それだとさすがに心が折れるだろうと。しかもそこを進んでいくと、巨大なドラゴンが出て来る。
　最初からすごい体験をしてほしいから詰め込んだのですが、新しくプレイする人もいるわけで、テンポ的にあまりに厳しい。そしてスタート地点の再検討・見直しが行われました。でも、最初にもう一度闇の世界に放り落とされて「ああまたこの世界に来てしまった！」というスタート感は活かしたかった。草むらで「アレ？」と思ったらカサカサって音がして、「おい、また始まっちゃたよ」という喜びとこれからの苦労を思う複雑な気持ちですね。

――遠くに青い光。「光の方向に進め」みたいな、絶望の中に、ちょっとだけ希望っぽいものもあるという。

佐竹　あの亀裂は個人的にけっこう好きです。奥に何かが広がっていると思う期待感。その期待を裏切らない世界が広がっています。

谷村　設定としては、あそこから抜けられる人はほとんどいない。家を越えた先にいる亡者たちは、そこで果ててしまった人たちということですね。

――その木の中にある家も細かく描かれていますね。生活感もある。

泊　前作とはだいぶ違った印象を受けると思います。最初に出てくる、前作とまったく違う差別化されたもの。家があって人が住んでいるというシチュエーションが、前作にはなかったので。前作と違う暖かい空

※5
深い呪い
深い呪い、あるいは、重い呪いは、谷村ディレクターが本作のテーマやキーワードについて語るとき、何度も使われる言葉である。『ダークソウル』の世界では、ある呪いにかかると“ダークリング”という印が体のどこかに現れ、やがて亡者になるとされている。本作にもダークリングが登場するので、呪いは亡者化の呪いの意味があると思われる。だが、それと同時に、個人は常に宿命や業なども背負っており、本作ではそうした人物描写が至る所にちりばめられている。ただの呪いではなく、深い、重いというのは、そうした人の悲しい宿命や運命なども含んでいると推測できる。人は宿命からは逃れられないのである。それはどこまでも深く、重く……。

※6
前作のソラール
前作のNPCキャラクター、太陽の戦士、アストラのソラールのこと。旅の途中で何度か出会い、特定のボス戦の前で召喚サインを拾うことで、ともに戦ってくれる。太陽にあこがれて、自分もいつか太陽のようになりたいと、太陽を崇拝しロードランの世界を旅している。バケツのような兜と、鎧の胸と盾に太陽のペイントを施しているのが特徴で、召喚サインと召還後の霊体の姿が金色になる太陽の戦士の誓約を結んでいる。本作にも、それとよく似た太陽の後継という誓約が登場するが、関係は不明である。召喚の登場時には、両手を広げ、見た目に全身“Y”の字に見えるポーズでも大人気。純粋に太陽を追い求めていた彼は、果たして幸せな末路を迎えたであろうか……。

※7
巨人墓場
前作に登場したエリア。拠点からダイレクトに続く地下墓地のさらに地下にある漆黒の闇の世界。暗いというより黒に近いといったほうが的確に感じるほどの闇が視界を遮っている。アイテムの頭蓋ランタンや魔術の照らす光などの灯りがなければ、初見での攻略がたいへん厳しいものになる。落下の危険もあるなど、マップ難度が厳しいので敵は弱いかというと、そんなこともなく、突如出現する骨柱、腕力の高い大型のスケルトンの待ち伏せなど、進むのに難儀するエリアであった。

間、ちょっと暗い世界ではありますが、そういうイメージで作りました。

佐竹　老婆たちの性格が悪い（笑）。あのセリフを見るともう「コノヤロウ！」と言いたくなる。

谷村　ああいう世界に落とされると不安になりますが、暖かい光が見えると、「ああよかった」となるじゃないですか。で、そこで出会う老婆が親切だと、あまりにも出来すぎている。いきなり過酷な世界に来て、安心感を得られるのもおかしな話なので。それなら婆さんたちは突き放す側にと……。やってくれること自体は親切なのでそれでもいいだろう、と。

佐竹　「お前、何度も何度も死ぬよ」と。あんなおもてなしはうけたくない（笑）。

谷村　最終的にカットしましたが、ムービーもいまの２倍くらいの長さがありました。笑い声も倍くらいあって、笑いすぎだろうと。それでちょっと短くしました。半分くらいにバッサリと。

――続けて、そこを抜けた先の拠点、マデューラについてお聞かせください。あそこは夕景になっていますよね？

泊　マデューラは数あるデザインの中でも初期に描いたものです。拠点ですが寂しい印象にしたいということで、曇り空にしました。海があるというコンセプトもありましたし、少し廃れた印象というのも残っています。夕景でも光が差し込むのは、暗い洞窟を抜けてきたからでしょうね。明るすぎるよりも夕景のほうがいいかなと。

佐竹　やっぱり黄昏の世界ですので。青空が広がる明るい世界ではなく、光は広がっているけど、どことなく心落ち着く感じ。何度も行くところですから。少し寂しい感じはしますが、そういう場所が新しい拠点のイメージにふさわしいと想定して作りました。ディレクターも相当意識したと思います。拠点のイメージは毎回必ず「どうしよう？」みたいな話になる。

谷村　拠点はいちばん難しい（笑）。

佐竹　そうですよね。いろんなところを行き来する最初の場所であると同時に、長くいる場所でもあるし、ヒロインにあたる女性もいる。また、人が集まるとか。拠点はいろんな機能を持っているので、それをどういうビジュアルに落とし込むか。最初に知らなくてはいけないキーワードだとか言葉とか、いろいろ乗せていくので、マップデザインもたいへんだと思います。

泊　マデューラに関しては、グラフィッカーさんのほうが苦労されたかもしれません。最初はもっと広かったと思います。海の近くまで下りられたはずですよ。

佐竹　コンセプトのイメージ段階では、上と下に分岐ラインがありましたね。構造的には前作の拠点と近く、２段になっていて上にも下にもルートがある。護り竜の巣や、輝石街ジェルドラの下層にあるロープで移動する仕組みもありました。それほど広かった。

谷村　大きすぎて拠点としての機能が保てない、という判断から最終的には絞りました。拠点は利便性が重要ですから。クズ底に行く縦穴も最初は別の位置にあったのですが、あれは拠点にあるべきだということで移動しました。拠点はかなり手を加えたマップのひとつですね。

――そしてマデューラから続く巨人の森ですが。

泊　前作の不死街もおもにグラフィックのほうで構成をされたと思いますが、こちらもグラフィッカーさん主導のマップですね。ゲームマップとしては本当に初期に作られたもので、『ダークソウル』らしいショートカットもあり、マップ制作担当がやりたかったことがかなり再現されていると思います。

――ギミックは別として、デザインとして眠っている朽ちた巨人が置いてあるなど、ストーリー的にも直接関わる巨人との戦闘の跡がかなり見受けられる風景ですよね。

泊　初期設定では巨人がもっと大きかった。城壁以上の巨人が襲ってくるマップでしたね。攻略していくと海に近いところがあると思いますが、あそこが巨人を妨げる堤防でした。

佐竹　巨人に対抗するために作った砦というコンセプトは変わっていないので、わりとそのまま残されたところがありますね。どんな闘いがあったのかを想像してもらえれば、楽しいと思います。夢の中では、かなり大きな火が飛んできますので、スケールがでかい。

――ハイデ大火塔になると、また雰囲気が違います。今度は明るいというか、たいへん美しい風景ですね。

谷村　最初はただの通り道でしたが、それだとおもしろくない。水没した都市が通路になるというあたりから、どんどん膨らんでいきましたね（笑）。ボスが設置され、聖堂が追加され、最終的にひとつのマップになったという経緯があります。巨人の森がオーソドックスな最初のマップという位置付けなのに対し、つぎは変化球というか、でかいやつと戦うという変化がほしかったので。でかいキャラクターを置いて、ひとつのマップにしようと。あそこをクリアすると、だんだん内陸の探索に入っていく。それなら、あのへんはまだビジュアルとしては和む方向でいきましょうということで、きれいな景観にしました。

――所々にいるハイデの騎士は、あそこのハイデと関係があるのでしょうか？

谷村　もちろんあります。彼らは、帰るべき故郷がない王国の騎士。帰る気力もない騎士として各地をさまよっています。

――前作のソラールに似ているのは他人の空似ですか？

谷村　そうですね。直接のつながりはないです。

佐竹　とくに意識していませんでしたが、“銀ソラール”とか呼ばれていたようです。

――ハイデ大火塔から隠れ港に行けますね。

佐竹　当初は港と地下というふたつのキーワードコンセプトだけがありました。まず絵からアプローチしてほしいと要望があり、外部の人に協力してもらいイメージ絵をひとつ描きました。そこからどういうことができるか、という話をして広がっていったマップのひとつです。基本的に今回、各マップの個性をどうやって際立たせるかを意識していますが、その中でも印象に残る場所です。船が出てきて、船上で戦うあたりとか。あれはもうスタッフがやりたかったことなのでしょうね。「船を出したい！」とか「船を出して動かしたい！」という気持ちですね。

渡名喜　最初、船のデザインをさせてもらったのですが、帆が燃えるシチュエーションがありました。炎上している船の上で戦うボス戦のような。これが実現すると、いままでにないシチュエーションのボス戦になったはずなので、できたらよかったなあと。

――隠れ港から忘却の牢へ。月明かりに照らされた監獄ですね。

泊　そこは大きく改修したマップです。当初の開発名は“廃墟の城”でしたが、設定が変わり、城自体を牢にして罪人を閉じ込めている。城自体が牢であるという設定に変わったマップですね。

渡名喜　あのあたりから敵がけっこう多くなってきた印象です。

――そして、懐かしのガーゴイル（※８）と戦えたりもします。前作のファンに楽しんでもらうという感じですよね。BGMも同じですし。

谷村　そこは同じにするしかないだろうという判断です。

――ガーゴイルと戦った後、篝火のところまで行くと下に犬がいっぱいいる。あのエリアの形状は、前作の山羊頭のデーモンのエリア（※９）と似ていると思いますが、意識されているのでしょうか？

谷村　ご想像におまかせします。

※８
懐かしのガーゴイル
前作の城下不死教区エリアのボスキャラクター。ロードランの地についたプレイヤーの最初の目的となる鐘の前に立ちはだかる。初めは1匹だけだが、体力を半分減らすと、２匹目が登場して、初見プレイヤーを愕然とさせた。長い斧槍やしっぽの攻撃に加え、空を舞い、火も吐くモンスター。正式名称は鐘のガーゴイル。本作では、鐘守のガーゴイルという名で、同じBGMと、前作とよく似た屋根の上に登場する。２匹だと思っていたら、３匹？　いやそれだけでは済まない、もっと恐ろしい前作ファンへのサービスが待っている。

※９
山羊頭のデーモンのエリア
前作の不死街下層エリアのボスがいるエリア。非常に狭いうえ、デーモン以外に犬が２匹配置されている。じつは、デーモンだけなら対応はさほどでもないが、犬が凶悪で、トラウマになったプレイヤーが多い。戦闘エリア内の左手位置に階段があり、逆Lの字で足場がある。ガーゴイル戦の後、ここに来ることが多い。本作にも、向きは左右逆だが階段と足場が同じ形状をしている場所があり、ガーゴイルと戦った直後に行けることから、この場所もファンサービスでは?　と思ったプレイヤーもいることだろう。本作でも犬がプレイヤーを手厚く出迎えてくれる。

――狩猟の森はネットワークテストのときに使えたのですが、早めにできたマップなのでしょうか？

谷村　最初に完成したマップです。ネットワークテストで使うと決まっていたので先行して作りました。

――あそこは暗いですが、朝焼けも見えますね。

谷村　早朝の設定ですね。「ちょっと奥まで来たなという感じを」、「多少つながり感を出すために」、「来た方向がなんとなくわかるように」とか、そんなリクエストを出した覚えがあります。

――吊り橋と不死刑場方面と、崖にある道をつたって進むルートと、あと洞穴とがありますね。

谷村　あそこはボスのチャリオットがすべてかな。

――不死刑場はかなり作りこまれていますね。内部構造もそうですし、マップと一体化しているボス戦。マップそのものがボスという感じ。

渡名喜　うまくチャリオットを罠にはめたら、「馬がボスかよ!」と。僕も最初に見たときにはビックリしました。

谷村　馬が死んだ後、上の人間が降りてきて戦闘するという構成で作っていたのですが、戦闘自体も貧弱でインパクトも弱かった。それでコイツはもういいやと。落馬して死ぬことにしてしまいました。それから馬がボスになった。それを社内で見せたら、みんな「エーッ」と驚いていましたが。ムービーシーンでの威勢のよさはなんだったんだ……と。

――森を抜けていくと、今度は溜りの谷から土の塔。毒の世界が続いていきますよね。

佐竹　最初はマップ全体が毒霧に包まれた、すり鉢状の場所になっていた。水流など自然の力を解放し、巨大な風車を回転させ、その風で霧を晴らしましょう、というコンセプトでした。コンセプトごと変更されましたが、結果的に変わった見た目のおもしろいマップになっていますね。

――毒水ではなく毒霧が溜まっているのは、風で飛ばすギミックの名残でしょうか。毒溜まりが点在しているのが、人の営みの歴史を想像させてくれますね。風車が動いているのは人がいるという証拠ですし。

佐竹　風車のイメージ自体は、制作のかなり初期段階からやりたいという意見があった。つぎは風車をモチーフにしたマップを作ろうと。そこからイメージを進めていき、いくつかのイメージを作りました。その中でも堅牢に作られた風車ではなく、古くて趣のある風車が上がってきたのですが、「これはいいよね」ということで現在のものになったのです。そのときのコンセプト絵は、湖の端に風車があり、湖の水の力を利用して回している感じの絵でした。

――土の塔まで毒の世界で……。毒の色の緑が印象的で、効果を上げていると思うのですが。

佐竹　毒のイメージの色をどうするかは、グラフィッカーと相談して決めました。確か『キングスフィールド』（※ 10）が毒を緑系で表現していたはずで、そっちと合わせてみたのかな。

谷村　前作では紫でしたが、本作では闇属性のイメージが紫系なのでけっこう被る。あと佐竹さんが言ったように、フロム・ソフトウェアでは伝統的に毒は緑系なので。

――毒が紫なら、あそこは紫の世界になっていたかもしれませんね（笑）。では、ここのつながりが非常に謎と言われている、熔鉄城ですね。

谷村　溶岩の海が上層にあるという想定でした。高地のカルデラ湖といった地形イメージです。上に行ったときに広すぎた点と、ロケーションがパッと変わってしまう点があり、ちょっとわかりにくかったというのが反省点です。

佐竹　熔鉄城のイメージは、別プロジェクトで描いた絵のひとつがアイデアのベースになっているかもしれません。溶岩を利用したダムをコンセプトとして。最終的にそのプロジェクトでは使われませんでしたが、新しいタイトルが出るたびに「このアイデア使えませんか？」とディレクターやプロデューサーに見てもらっていました。高い位置にある溶岩は、もしかしたらそこから来ているのかもしれません。単純に「溶岩=地下」だとふつう過ぎる。それがそこにあるということは、何かしらの理由があると考えると、ちょっと世界が広がって見えてくる。そういう広がりを意識したデザインは、溶岩に限らずさまざまなところに散見されます。

――では、輝石街ジェルドラ方面。ジェルドラは壁に街があるという風景です。上から見ると水晶らしきものも見えますが。

泊　当初は水晶がなく、マップ全体に蜘蛛の巣が張っているイメージでした。深い谷があり、崖の両側に街があって、そこを蜘蛛の巣伝いで行き来するというものでした。

――今度は穴の中。聖人墓所からクズ底、黒渓谷あたり。とくにクズ底は、シリーズでは毎回登場する“足場の悪い不潔な場所”ですね（笑）。

佐竹　『デモンズソウル』から続くお家芸というか、腐れ谷→病み村→クズ底（※ 11）みたいな流れ。だから「今回はどんな名前にする?」みたいな感じでした。ちなみに、開発陣のあいだでは、ずっと“クズ底”ではなく“D 輔村”と呼ばれていました。僕の名前が佐竹大輔で、愛称が“D 輔”だからです（笑）。

谷村　クズ底という名前を決めたのは、確かあなただったよね。

佐竹　「いいかげん D 輔村と呼ぶのはやめてくれ～」と言ってね。で、いくつかアイデアがあって、クズ底がよさそうだと。あれ？　アイデアを出したのは唯さん（谷村氏）じゃなかったっけ？

谷村　「この中から好きなのを選んでくれ」と渡して、そのときにクズ底に名前が決まりました。

――黒渓谷のあの毒の石像（死者の石）も強烈な印象があります。DLC 第 1 弾でも活躍することに……。

泊　こんなにいろんな箇所で使われるとは思っていませんでした。デザインした自分がビックリしたオブジェのひとつですね。

佐竹　印象的には日本っぽいというか、日本の地蔵、道祖神、そういうところもある。

泊　発注を受けた際は“こけし”という言われかたで描きました。

――いよいよ王城ドラングレイグです。王の城ですから、ストーリー的にも重要な場所ですよね。

佐竹　最初のコンセプト自体は、片山さんが描いた王城。山脈の中に隠れて存在する大きな城でした。王がそこに城を作り、移動して住み始めるようになった場所。少し孤独を感じさせる、趣のある場所を作ろうと。その後、実際のゲーム要件として、部屋とマップのつながりがほしいと言われ手を加えました。最初に企画からもらったものは、平坦でペターとしたところを回っていく構造になっていましたので。それを城の形に作り直し、ここと ここは縦につなげられるとか、ここの部分のつながりは上下にあるとしたら……などと整理しながら。つながりと行き来のリズムある構造を意識してビジュアルを変え、そこからグラフィッカーに渡して、もう一段ブラッシュアップ。……思い返せば、かなり整理が多かったマップでしたね。

――テーマとしての孤独な城であることは変化しなかったのですね？

佐竹　それは最初から変わりません。“山脈の中に存在する孤高の城”というテーマでしたね。前作のアノール・ロンドはある意味、“忘れ去られた黄昏の巨大な王城”という感じでしたが、それよりもより孤独というニュアンスが強いと思います。

※ 10
『キングスフィールド』
『KING'S FIELD（キングスフィールド）』は、フロム・ソフトウェアが 1994 年に発売したプレイステーション用ソフト。ジャンルは日本では数少ない一人称視点によるリアルタイム RPG。地下迷宮の探検が堪能できる。その第 1 作は十数名の小規模なチームにより半年足らずで制作されたというフロム・ソフトウェア初のゲーム作品。またメカアクション作品である『アーマード・コア』シリーズと並ぶ同社の看板タイトルとしても有名。これまでにシリーズとして正規ナンバーは 4 作品あり、外伝的作品も含めると計 7 作が発売された。現在新作の予定はないが、本作を始めとするフロム・ソフトウェアの作品に何らかの形で影響を与えている存在でもある。

※ 11
腐れ谷→病み村→クズ底
『デモンズソウル』では、腐れ谷、『ダークソウル』では、病み村として登場する、疫病や廃棄物、毒などが蔓延する危険地帯のエリア。暗い地に広がる世界で、底に住む人々の姿も醜悪、建物は木の板をつなげたような粗末なもの。木の板の上を移動する際、足場が悪いため、高所からの落下死が頻発するエリアということも共通している。前 2 作までは、ダニ、ナメクジやヒル、異形の虫のような醜悪な生物が生息していたり、下層に毒沼が広がっているのが共通点だったが、本作のクズ底には登場しなかった。

――デザイン画でも雨が描き込まれていますね。雨が降るマップというのは、シリーズ初だと思います。

佐竹　経緯はあまり覚えていないのですが、イメージの手法として、寂しい人をさらに雨で打たせるのと同じですかね。そういう雰囲気を強く出したいから、雨を降らせたのかもしれません。

谷村　あとは鏡の騎士と雷。それが雨の中の死闘だと映えるからという理由もあります。

――雨ということで、吹き抜けが多いですよね。城の中にも雨が降っている。

佐竹　それは、最初から要望が出ていました。中庭を作りたいとか吹き抜けにしたいといったことは、デザイナーからも提案しましたが。堅牢に作った戦用の城ではなく、隠れ住んで孤独に暮らす城なので、戦をテーマにしたものは極力減らされていきました。
　あと、なるべく高いところまで行けるようにしたいということで、たくさんの螺旋階段構造を使った。でも、螺旋階段は3/4周で飽きるとわかり、途中で減らしましたね。

谷村　螺旋階段は見た目が変わらないので、おもしろくしにくい。アクセントとしてはいいのですが、そこを主経路にしすぎると……。

佐竹　どうしてもそれを使わざるを得ないところでは螺旋階段は長くなりましたが、極力減らしました。別タイトルでは、このぐらいの長さの螺旋階段を使っているから大丈夫、という基準で最初進めましたが。最新の情報として、螺旋階段が続くとユーザーのプレイ感を阻害するのでやめましょう、という話がでてきたということですね。階段を上がって、ちょっと部屋でつないでとか、そういうリズム感を出すことをグラフィックデザイナーにも随分やってもらいました。

――では、城を上って下って、アマナの祭壇へ。ここはかなり幻想的ですね。

泊　ここに関しては、ほぼ初期のデザインどおりです。ただし、デザイン画（P30）を見ていただくとわかりますが、上のほうに木があります。そこに光虫が電球みたいに付いていたのがなくなりました。最初にイメージしたのは静かな雰囲気。静かではありますが明るくてきれい。そして、音を立てると敵が出てきて襲われるという感じでした。

渡名喜　あそこは静寂の中で歌が聴こえるという、雰囲気のあるマップだよね。

――ポツンと一軒家があって、幽玄的なところと、ちょっと牧歌的なイメージもありますね。

泊　あえて物を配置しないと決めていました。ほかのマップでは情報量が足りないといろいろなものを増やしていくのですが、ここに関しては置かない方向で。静かなイメージがほしいということもありましたので。

――実際に進むと地獄のステージ。あそこのギャップは『ダークソウルII』の見せ場でしたね。そして、どうにかその先に進むと不死廟に着き……。

泊　不死廟に関しては、オブジェ系のデザインはしたのですが、マップについては『ダークソウル』らしい王道のものなので、グラフィッカーさん主導で作りました。

――あとは、アン・ディールの館。これも早めに手掛けたのですか？トレーラームービーにも登場していた場所でしたよね。

泊　早めでしたね。先ほどのアマナと同じく、最初のコンセプトがそのままゲーム画面になっているマップで、開発名は"龍の研究所"。いろんな生き物とか、当初はドラゴンを捕まえて研究していると想定されていて。前作の公爵の書庫のように文化感的にはちょっと新し目な要素を入れてみた。かつて繁栄し、そのまま残っている文化が垣間見られるような感じです。

佐竹　ほかのマップと比べると、少し知的な匂いがあるというか、そういう気配があれば成功ですね。そういう気配をプレイして感じてもらえればいいかなと。

――護り竜の巣から祭祀場などはどうですか？

泊　初期段階のつながりではドラングレイグから護り竜の巣、祭祀場という流れでした。ここも初期から残っているデザインのひとつです。場所としても、高所感を感じられるマップを作ったということで。前作にはない特徴を出すために何度も何度も描き直したマップで思い出深いです。

敵キャラクターについて語る

――つぎはキャラクター関係のお話をお伺いしたいと思います。まずはボス。だいたいの人が最初に戦うことになる、最後の巨人ですね。

渡名喜　最後の巨人は、じつはけっこう後半にデザインが完成したボスです。もとは城壁より大きく、戦争の真っ最中にやってきて、炎とかを投げつけてくる設定もあったのですが、そこから削ぎ落としていくことで変化させていきました。そのうち枯れた姿で、囚人として地下深くに幽閉にされている設定にもなった。そしていまの姿へと、設定の変化が大きかったボスですね。

――指示が来るたびに設定が変わり、そのつどイメージを変えて作ったのですか？

渡名喜　一応、巨人の記憶の中に出てくる巨人の王がいるのですが、確かあの巨人の王のベースが、地下に幽閉されているやつと同じでしたね。

――顔の空洞が特徴ですよね。記憶に残りやすい。

渡名喜　最初のイメージ出しとしては、前作のボスにいたアイアンゴーレム（※12）の、胸にポカンと空いた穴のイメージが頭にある。そこからインスピレーションを得て、やってみました。

片山　アイアンゴーレムもそうでしたが、そういう特徴があると『ダークソウル』らしいよね。鏡の騎士でも話に出ていたような、キャラクターのレイヤーというか。戦う敵ではありますが、柔と剛でいうと、単純にわかりやすい強さ、剛だけでなく、例えば穴が空いている柔の部分があると、イメージがひとまわり広がっていい。

佐竹　これは谷村に限らず、弊社のディレクターがよくする話なのですが、「ポリゴンと戦っている感覚になったら楽しくない」と。キャラクターに矛盾があったり、強さの裏に弱さがあったり、あるいは信じるがゆえに行動が制限されたりとか、そういった部分を戦いの中で感じ取る。それが楽しさにつながるのではないでしょうか。
　アクションゲームなので最終的には戦うしかないのですが、その戦うことが、言ってみればコミュニケーションなので。先程、片山さんがレイヤーと言いましたが、戦いのレイヤーだけではなく、裏の設定的な部分も隠されている。僕らが意図していなかったところまでユーザーが深読みしてくれればさらにいい。

――なるほど。では、ボスの中でも何回も戦うので印象深い、呪縛者ですが……。

渡名喜　呪縛者の鎧には呪いのイメージというか、そういう設定が深く入り込んでいます。中から呪いや霊的なものが溢れ出てくるようなイメージです。ディレクターからも、「何か得体の知れないものを押さえ込んでいるニュアンスで」と言われたのを覚えています。「そこに悲しみというか、哀愁ただようような印象も入れられないか」という要望があって。その表現には苦労しました。

――背中には弁慶のように、武器をたくさん背負っていますね。

渡名喜　もともと武器を狩るとか、倒した相手の武器を集めるという設

※12
アイアンゴーレム
前作『ダークソウル』に登場するボスキャラクターのひとつ。センの古城の屋上で待ち構えている鉄の巨人。これを倒すことで、中盤までの旅の目的地であるアノール・ロンドにたどり着くことができる。名前こそ神話のゴーレムだが別者で、泥人形ではなく、腹部に丸い穴が開いている鉄のような鎧が特徴。この穴が鎧の中身が空洞であることを想像させる。大きな斧を振り回したり、掴んで叩きつけたり、風圧でダメージを与えるなど、やっとの思いで古城最上階までたどり着いた初見プレイヤーの心を何度もへし折っている。

定がありました。最終的にその設定はなくなりましたが、背中のアクセントとして強く見えることや、戦って彷徨っている物語性につながることもあり、そのまま残しましたね。重量感のある着地とか、消えるところとか、あそこもすごく好きです。

――何度も戦うことでは、竜騎兵もそうだと思うのですが……。

佐竹　ベースイメージは社内でやったものですね。竜騎兵は最初本当に竜というか、２本足の恐竜に乗って戦うデザインでした。でも、ほかにも何かに乗っているキャラクターがいたので、どうしようかと。兵だけでもたくましくて強そうなので、最終的には分割しようということになりました。

――忘れられた罪人はどうでしょう？

渡名喜　ムービーで、目と鼻の穴に虫がこう……。

佐竹　そのへんは、イメージを深読みしてもらうとおもしろいかもしれないです。あれは、後半のほうでデザインしたキャラクターですね。「鎧で強さを誇るキャラクターはもういい」という話になって。それとは違う方向で、装備ではなく本体自体で強さが分かるキャラクターを描きました。大剣を持っているが拘束されている。けれども、それがアクションの特徴にもなるような、「これがどうなるのだろう？」と想像できるキャラクターを作れないかなと。あと、マップのイメージもおもしろかったですね。

――マップが特徴的ということでは、佐竹さんは前のほうでも例に出ていた、刑吏のチャリオットを手掛けられていますよね。

佐竹　あの内容はほぼ企画が決めたものです。デザイナーのほうは、「これをどう戦わせるの？」というのを、ワクワクしながら、好き勝手に描く感じで楽しかった。必要となる機能用のパーツをつけるとか。たとえば車輪の横についている刃がそうです。あれは道でよけ切ったところでも当たるように、「このくらいの長さでこういうものをつけてくれ」というオーダーに答える形でした。

――マップとキャラクターとギミックが一体化した、完成度の高いデザインでしたね。

佐竹　あの場に放り出されたら、攻略法を知らない人ほど「なにに？」と思うでしょう。映画などではよくあるシチュエーションだと思いますけどね。地下に行ったら地下鉄が向こうから近づいて来る感じ。それをファンタジーで体験するとしたら……と。

渡名喜　光が見えてくるのが恐ろしいというか、音とともにやってくる感じが迫力ありますよね。

佐竹　本体が曲がるとき、影が見えるじゃないですか。グラフィッカーはあの見せかたにこだわったみたいですよ。プレイしたときに確認してみてください。

――片山さんは、やはり鏡の騎士ですよね。

片山　そうですね。兜の部分で顔が泣いているところや、背中に少し浮かび上がった羽のような模様がついているところとか。キャラクターの一面性だけではなく、多面性が描かれていて、そして、推測させるような部分もあると思います。いろいろ感じさせるようなデザインが、やはり『ダークソウル』らしくて、個人的にも好きです。

――盾も大きくて、しかも鏡なので印象的でした。

片山　最初は盾の部分にある鏡にプレイヤーが写ると、プレイヤーの分身が出てきてそれと戦うという設定がありました。結果、少し変わりましたが召喚という形は残っています。あと、蠍のナジカも描きました。蠍は当初、雌雄２体で出てくるボスで、姿は最初から『ダークソウル』の混沌の魔女クラーグ（※ 13）みたいなものと決まっていました。組み合わせで、雌のほうが大きく、雄は雌の周りをやや機動性がある感じで動くという戦いが想定されていました。実際そうだったら、どうやって戦ったのかと、想像してしまいます（笑）。隙がない相手になるかもしれないですね。蠍で行きたいという話は、ディレクター側からありました。

佐竹　前作に対して、もう一段幅広いシチュエーションを体験をしてもらえるようにということで、砂地というか乾いた砂漠のようなステージが考えられました。ただ、エジプトの砂漠になっても意味がないので、イメージを中世ファンタジー側に引き寄せて。これまでにない場所での戦いも体験してもらおうと。クラーグは蜘蛛でしたが、砂なら蠍だろうと。

――公のフレイディア。これは、頭がふたつある大蜘蛛ですね。

渡名喜　頭が前と後ろにありますが、当初は分離する戦いかたが想定されていました。最初は１体と戦い、途中から分かれて２体で襲いかかってくると。また、じつは背中側に弱点があって、そこを攻撃すると分かれるとか。だいぶ前の設定ですけどね。あとは背中に卵を背負っていて、そこを攻撃すると割れ、子蜘蛛が出てくるという設定もありました。そこからワラワラと子蜘蛛が出てきて、より緊張感のある戦闘に発展していく流れになっていました。

――熔鉄デーモンも、なかなかおもしろいデザインだと思います。

渡名喜　若干、巨人にも似ているし、あのマップに出てくる巨大な牛の像、エギルにも似ているというか。あそこからその関係性が見えるといいかなと。あと、防具を手に入れて着てみたら、ムダにセクシーなフォームになっていてビックリしました。ヘソが見えたり（笑）。

――女性キャラクターに着せるのが人気みたいですよ。胸がとくにいいと。

渡名喜　それはグラフィッカーが挑戦しています。スクリーンショットを撮って、「これよくないですか？」みたいな感じで（笑）。

――そうでしたか（笑）。では、玉座の監視者ですが、監視者と守護者の２体がいますが、タイプの作り分けについてお聞かせください。

渡名喜　あれは監視者が自分の担当で、守護者が王君の担当になります。王盾ヴェルスタッドというボスもいるのですが、当初は、それも含めて３体で王を守る守護者といった設定でした。結果的には、ヴェルスタッドが単独で王を守る存在として配置されましたけど。玉座の監視者は、自分がデザインした中でけっこう好きなキャラクターです。前作のボスキャラクターである陰の太陽グウィンドリン（※ 14）の要素を入れたいと思っていました。口の部分だったり、全体的に女性っぽいラインだったり、布成分多めの装備みたいなのをデザインしたいということで描いてみました。

――守護者のほうは、堅固なタイプで堅実的でもあり。

王　守るニュアンスはもちろん重視していました。甲冑はとくに分厚い感じとか。あと最初は３人組の設定だったこともあり、その中でいちばん古い、老人の感じを出したいと考えましたね。たとえば実際は鉄の仮面ですけどヒゲの形にしたり、ぶら下げている布も法王的な感じを出したりとか。

渡名喜　ハイデにいる古騎士も王君がデザインしたのですが、ユーザーからデザインに共通する部分があるという意見もあって、よく見ているなと思いましたね。こんなところまでちゃんと観察してくれているのかと驚きましたし、うれしかったです。

――ハイデにいる、あの緑色の巨人ですね。

王　その２体はどちらも初期にデザインしたものです。

――ではラスボス、デュナシャンドラはどうでしょう。

渡名喜　あれも当初は、ラスボスとしてデザインしていませんでした。一応、王妃の化身としてのデザインだったのですが、王妃自体が呪いをまとったみたいな。本性を出した姿というニュアンスはありましたが、ラスボスという立ち位置ではなく。もともとあのデザイン自体は、前作のニト（※ 15）の死をまとった敵キャラクターという立ち位置でデザインしていました。デザイン時のイメージというだけで、設定では直接つながっていません。

※ 13
混沌の魔女クラーグ
前作『ダークソウル』のボスのひとり。物語の冒頭のムービーで紹介されるイザリスの魔女とその娘たち。その娘のひとり。上半身は見目麗しいロングヘアの女性。しかし、その下半身には、よせばいいのに大蜘蛛がくっ付いている。そんな半獣人のような姿だが、上半身の女性のヌードから始まり、プレイヤーの目を釘付けにした後、下にカメラが移ると大蜘蛛がいるという登場ムービーが秀逸。女性のモンスターだからと甘く見た初見プレイヤーは、その後すぐ混沌の業火に焼かれてしまう。その実、序盤の壁となるほどの強敵であったのだ。

※ 14
陰の太陽グウィンドリン
かつてロードランに王国を築いた薪の王グウィンの長子。だが存在を隠され、陰の太陽として王城であるアノール・ロンドの一角にひっそりと隠れ住んでいる。男性ではあるが、女性として扱われたという設定もあるらしい。彼を見つけて会うと罪人を罰する存在になれる暗月の剣の誓約が結べるが、初見では発見が難しい。彼の居所に侵入すると敵対となり、そこで初めてボスとして対峙することになる。

※ 15
前作のニト
プレイヤーが倒すべき最終目的となる４体のボスキャラクターのうちのひとり。墓王ニトが正式名称。『ダークソウル』の世界に最初に死をもたらし、ほかの４人とともに竜たちを倒した " 最初の死者 " である。巨人墓場の地下深くでじっとしているので、この名前が、もじって付けられたという。彼と戦う以前に彼と合えるルートが存在しており、会うことで墓王の眷属という誓約が結べた。それは、他人の世界を呪うことで敵を強化してしまうという誓約であった。前作とは時代設定は異なるが、本作も地続きではあるので、設定にすら登場しないが、本作の死のルーツであることは間違いないだろう。

――谷村さんが言うところの、深い呪いの集合体みたいな、黒い姿はラスボスにピッタリなのではないでしょうか。おぞましい姿だと思います。

渡名喜　王妃の絵画も、見ただけで呪いが溜まっていくという。最初にプレイしたとき「なんだこりゃ」と思いましたけどね（笑）。

――では、一般的なモンスターのところで、何と言っても、初見プレイでトラウマになるオーガ。ユーモラスな外見ですが、反面とんでもなく強いという……。

佐竹　あれは、最初のころにデザインしたもののひとつで、イメージを自分が作って渡名喜君といっしょにまとめたものです。イメージ自体はカバです。カバとかサイ。ライオンなどと比べると、一見強くなさそうなところがポイントです。だけど実際にカバと自分が 1 対 1 で、ほぼ武器なしで対峙したらどうなるかを体験できるキャラクターにしようと。「愛嬌があるけど怖い」みたいな。最初モチーフをいろいろ探していたとき、カバの骸骨をインターネットで見る機会があって。骸骨を見ると、本当にライオンとかネコ科の骸骨よりもよっぽど恐ろしくて。パッと見はドラゴンの骸骨と言われても、「ああそうね」となるような、本当に恐ろしい頭蓋骨。それが内側にあるのに外側はユニークで、ベースに使えるかもしれないと思ったのです。表層上の凶暴性があるわけではないけど怖い、というキャラクターを体験してもらえたらと。

――カバはアフリカで陸上最強のほ乳類と言われていますし。ライオンもカバには勝てないそうですから。

佐竹　ゲーム序盤に出したいという気持ちは最初からありました。当初マップが真っ暗で長かったという話をしましたが、その中で森を歩いていくとあの巨体が行列をなして通り過ぎていくというシチュエーションがありました。そのままスルーできるのですが、ちょっかいを出すとひどい目にあう。彷徨い犬のひどい版です。「いい物が手に入るに違いない」と、安易な気持ちで手を出すとひどい目にあう。いまでも手を出したくなる気持ちが湧き上がるシチュエーションになっています。体験されたユーザーも多いのではないでしょうか？　ぜひ機会があったら皆さんもカバの頭蓋骨をインターネットで検索してみてください。かっこいい頭蓋骨です。

――炎トカゲとか、これも最初の試遊版ですでに、マップの中に見えていましたね。オーガの話と同じで、手を出したいけど、「どうしよう？」となる敵のひとつでもあります。ドラゴンではなく、トカゲ然とした感じ、いわゆる地べたを這っている。だいたい顔がアップになって、ボッと火を吐いてくる。あの雰囲気がいいですよね。

片山　生物感や顔を平たくしてというのは、デザイン上意識して作りましたね。

佐竹　モチーフにした生物を組み合わせているので、興味のある人は探してみてもおもしろいかもしれません。シルエット自体はある恐竜のイメージがベースで、わかる人はピンとくるでしょう。ノドをボコっと膨らませて火を吐くイメージは、別の生物をモチーフにしています。この世界でいうドラゴンとは、別系統のものなのかもしれませんね。

――生態系が想像できて興味深いです。そういうものも『ダークソウル』には登場して、リアリティを感じさせてくれます。

佐竹　本当の世界にあるものって、僕らの想像を越えて「すげーコレ！」となることが多いですね。

――最初のトレーラームービーに登場していた仮面の傀儡もインパクトありました。仮面がデザイン画だと白い仮面ですが、首がなくなってしまいました。また、仮面も違うものになっていましたよね？

佐竹　あれはすごくバリエーションがありましたね。7、8 種類くらいイメージが出て、最終的に無名性を重視することになり、あのツルンとしたものがディレクターのイメージに合った。

渡名喜　暗闇に白い仮面だけが浮かんでこう、スッと出てくるような怖さというか、ほかのところは黒ずくめですが仮面だけは白いという、異様なイメージを出せればと思ってデザインしました。最終的には、首から上がなくなっているもの（※ 16）になりましたが（笑）。

――前作でとてつもないインパクトを与えたミミック、貪欲者についてもお願いします。姿形は前作と似ているのでデザインは改めて起こしてないですよね？

佐竹　いえ、絵自体は起こしています。前作で強烈なインパクトを残しましたから、「今回どうするの？」という話がディレクターや企画からもありまして。それで、デザイナーの中でいくつか案を出した。まったく別のイメージにするという案もありましたが、知っている人へのサービスと、知らない人が見たら「ええ〜！」となるものを、できれば両方実現したいと。そして最終的にあの形に……。もしかしたら笑ってくれた人もいるかもしれないですが、現場ではけっこう真剣に「ちゃんとできるの？」と話し合いましたね。

――獅子族やゲルム族など、切り離された部族的なものも、前作にはなかったキャラクターですね。

佐竹　獅子族などの名前になっていますが、厳密にいうとファンタジーそのままの獣人は、『ダークソウル』の世界では存在はしない。皮膚に何かしらの影響が出て、それに近い姿をした人間を、周りがそう呼んでいるのだと思います。デザイン発注段階で話があったのは、「単純な部族にはしたくないけれど、ファンタジー世界でいう中心部にいる王の世界ではなく、辺境にいる部族とか、世界のヘリのところにいる人たちを出せないか」ということでした。イメージ的にもそうした造形になっていると思います。ちょっと違和感を出せたら、うまくいったのかもしれない。逆にあのままのイメージで捉えると、人によっては「これは『ダークソウル』じゃない」と思われるかもしれませんが。

――ゲルムの人々も、いわゆるドワーフではなく人間であると。

佐竹　ビジュアルのイメージを共有するために、僕らも便宜上ドワーフと呼んでいますが、ファンタジーでいうドワーフ族ではありません。デザインはゲルムの戦士もゲルムの民も、渡名喜が担当しています。先ほど“D 輔村”の話をしましたが、あの D 輔村のところで、王の下でお城の制作とその下側の下水構造とか、そういった土木事業に従事していた人間という設定です。そのイメージの中で、部分的にはファンタジーの記号としてのドワーフを持っていきながら、いわゆる筋肉隆々の人間とは違う部族。ゲルムの戦士はかなり好きなイメージですね。

――鎧が全体的にこう、ずんぐりむっくりした感じですね。丸系というか、ノンプレイヤーキャラクター（以下、NPC）のガヴァランもゲルム族ですが、あのイメージもあってユーモラスですね。

渡名喜　巨大なスケールメイルを紐でつなげて連ねたようなデザイン。重厚感あるキャラクターですね。

佐竹　単純なスケールメイルではなくて、石の板。

渡名喜　それでいて後ろは守らず、前の敵をやっつけるだけでいいと考えている単純さ。

――片山さんはヴァンガルを手掛けられたのですか？

片山　ヴァンガルは僕ですね。デュラハン（※ 17）という、説話に出てくる首無しの騎士がいるのですが、それと、造形的にはクマがモチーフになっています。首無しで自分の首を探すために人を狩りまくっているという設定でデザインしました。デザインしていたころは、ヴァンガルの首をプレイヤーが見つけて、それを本体に届けると成仏するというアイデアが出ていました。

　あと、レディアの呪術師も僕が担当しました。最初は、不死廟にいる騎士などと組んで複数で出てくる予定でした。開発名称では、ファントムナイトやファントムメイジと呼ばれていて、さきほどの蠟の話に近いですが、魔法使い系統と、力や守備力が高い系統といった、それぞれ特徴を持った複数のキャラクターが組んでいるという。

佐竹　3 対 1 でパーティーと戦うといった戦闘を考えていました。

※ 16
首から上がなくなっているもの
仮面の傀儡は、本作の初めてのトレーラームービーに登場。白い仮面を着用し、集団で襲いかかる演出で前作にはないインパクトを与えたキャラクターである。だが、ムービーを見て本作をプレイしてもなかなか見つからない。本作では、首から上がない形で登場しているのだ。目ざといプレイヤーは、服の形状で判別ができるだろう。では、あの白い仮面はどこに？　と、傀儡の仮面を入手してみると、イメージの違う仮面になっている。あの白い仮面の傀儡はムービーと、本書などのデザイン画でのみ確認できる貴重な姿となった。

※ 17
デュラハン
デュラハンは、アイルランドの伝説に登場する首のない男の妖精。コシュタ・バワーという首無し馬が引く馬車に乗り、手には自分の首をぶら下げている。死を予言する存在として、女性の妖精バンシーと似た行動をとる。馬は水の上を渡る事が出来ないので、川を渡ればデュラハンの姿を見ても逃げられるらしい。また、“首なし騎士”とも呼ばれ、首無し馬に乗ったアンデッドとして描かれることもあり、死を予言し、死神のように人間の魂を刈り取るとも言われる。日本ではこちらの説ほうが一般的だとか。

――レディアとか、下半身がないじゃないですか。ああいうのがおもしろいですね。前にはなかったですし。

片山　あの空洞感というのかな、実体がない感じがいいですよね。

――少し話が飛びますが、龍の学徒のひとつ目や白衣。あれはどういうものなのでしょうか？

渡名喜　あれは確か、龍の研究をしている研究者としてデザインしたものです。探求者みたいなニュアンスで。何かを観察することをキーワードとしてやっていく中で、巨大な目というか、見る瞳を模したような仮面をかぶっているということに。

――観察からあの目のイメージができたのですね。

佐竹　ちょっと田舎の白衣というかね。研究者だけど変わった白衣を着ているデザインになっていておもしろいですよね。洗練された研究者とはちょっと違うイメージが出ていて。

――王さんの中で印象に残るものは何ですか？

王　自分のデザインではありませんが、ボスの唄うデーモンですね。あのカエルっぽいデザイン。最初にデザイン画を見たときもインパクトがあって「これいいなあ」と思いましたね。

渡名喜　じつはアフリカとかに生息しているカエルがモチーフです。太った人が脂肪を吸引したあと、ダランと残りの皮がたるんでいるようにも見えるカエル。それがおもしろいなと思って。これをさらに、表層・顔の部分にもってきて、その中からグッと枯れた亡者のような顔が出てくるという。一発ネタな感じもしますけど（笑）。

――ヌメヌメ感がちょっとありますよね。粘液質。でも堅い。

渡名喜　かなり気持ち悪いですよね。でもゲーム中でのモデルを見たときに、たるんではいるけど、柔らかいというより固い硬質なたるみというか、そういうのがきちんと表現されていてうれしかったです。キャラクターとしては、あれが唄っているわけですから、そのギャップもいいですね。きれいな歌声の主があれ……みたいな（笑）。

NPC、そしてDLCのデザインについて語る

――ではNPCについてのお話を。いろいろと変動もあったようなので、全体的な部分をお伺いします。NPCの装備で、何か統一されていたことなどはありませんでしたか？

佐竹　イメージで言うと前作が"火の時代の末期"で、今作はその残り香があるところに残された人々の……という話。神の時代も過ぎ、神の力すら過ぎ去って、人間たちの工具の工程とか、そういったものが見えるような造形にしていこうと。つまり、一段と人間世界の造形に寄ったイメージを意識しました。もちろんそこから外れて、力が残っている人たちも当然いるのですが……。一般的なイメージとしては、前作より人の世界側だという話が、開発初期から最後まで残っていたと思います。

――では、DLC関連についてお話をお伺いします。本格的にスタートしたのは、本編が一段落した後なのでしょうか？

谷村　はい、本編の開発の終了直後からスタートしました。本編の作業中にも、前作同様にDLCが追加できるならこうしたいといった構想はありました。その後、バンダイナムコゲームスさんとの協議でDLCができることが決まり、実際のデザインや、こういうステージにしようと走り始めたのは本編の開発が完全に終了してからで、それが第3弾の配信直前まで続いていました。

――ということは、冒頭で説明のあった再構築の際の制約はなく、一から取り組めたということですね。

谷村　そうですね。本編はドラングレイグという、ヴァングラッド王が治めている土地でしたが、今回は別の時代で別の王様が治めていた場所なので、比較的自由度は高かったです。わりと自然なスタイルで取りかかれました。とは言っても、本編から行ける場所なので、何らかの関連性はありますけどね。

――DLCは3作品あり、それぞれテーマが異なっていたので、その第1弾からお話をお伺いします。地の底ということで、毒や石化など、状態異常になりやすいことが印象的な場所でしたね。

谷村　最初の着想としては、3つのDLCなのでいろいろなバリエーションを出したほうがいいと考えました。じゃあそのひとつは、この地でいちばん深いところにあるマップだ、と。ならば、そこにどんな場所があるのかと考えたときに、クズ底とか黒渓谷とかの下なので、もっとドロドロしているのではないか、という話になったのですが……。

――そうなっていませんでしたね。

谷村　ヴァングラッド王とは違う王様ですが、そこは王様が治めている土地なので、いちばん下は逆に文明が進んでいるというアプローチのほうが、おもしろいのではないかということになり、わりと古代都市のような印象になりました。

――毒はありましたが、乾いたイメージです。

谷村　クズ底や黒渓谷からより深く進んだので"こけし"の数も増えましただと、さすがにやりすぎだろうと（笑）。ちょっとだけ方向を変えた感じですね。あと第1弾でどうしてもやりたかったのがドラゴンです。本編では個人的に心残りがあったので。それをぜひリベンジしたいという思いが、モチベーションにつながりました。

――最後にボスの眠り竜シンと戦うことになります。

谷村　深い場所ならではの過酷さをどう出すかと考えて、じゃあその竜と結びつけようと考えました。毒の竜が地の底の深くに眠っている。その竜を崇めていた人々が、周囲に都市を造ったのですが、竜の信奉者たちが攻め込んできて竜を起こしてしまった。結果、地底の毒を引き受けてくれた存在だった竜が、目を覚まして毒を撒き散らす。そのために都市が滅びてしまったという設定です。

――デザイン的なことになりますが、あの竜には槍が刺さっていますね。

谷村　それが目を覚ます一撃となった槍です。シンはいわゆる毒竜なのですが、毒が抜けた後で白くなっている。でもそれだけでは特徴を出しにくいと思っていたとき、渡名喜さんから矢が刺さっているイメージが提案された。それがヒントになり、ならば、大きな槍が刺さっているのはどうかと。ただ竜は神格的な存在なので、弱々しくならないように、刺さっていても風格がある感じに。わりと苦労したのですが、うまくできたのではないかと思います。

――ほかにも、いろいろな仕掛けが満載です。柱を起動させて進む。仕掛けと風景が一体化して変化することが印象的なステージがいちばん最初で……。

谷村　古代遺跡なので、最初はわりとベタな感じのトラップを考えていました。ピラミッドには侵入者を防ぐための仕掛けがあるじゃないですか。そうした仕掛けのある遺跡をコンセプトにしようと。そこで針でダメージを与えるギミックなどを作りましたけど、それだけだとつまらない。どちらかというと市街そのものが動くとか、ダイナミックな動かしかたをするマップというのは、本編でもやっていなかったのでチャレンジしてみようということで、あのような形になりました。

――自分の手で仕掛けを動かすことで風景が変わっていくのが、非常によかったです。

谷村　そうですね。石柱を橋になるようにしてつないで、その先にある篝火に行けるとか、自分で道を開いたという感覚は出せたかなと思います。

――では、DLC の第 2 弾ですが。鉄の古王の本拠地というか、黒霧の塔の探索ですね。

谷村　第 2 弾は、縦に高い塔のマップにしたかった。100 メートルくらいの塔を上下するような構造。本編にも登場する熔鉄城エリアのボス、鉄の古王は過去の王様でしたが、そのテリトリーという設定です。縦マップのよさというのは、下ったあとどちらに進むか悩んだり、上下をくり返して探索したりするところだと思います。そうした部分をかなり重視して作りましたね。また、ここにも地下にいた穢れのエレナと同じ眷属が登場しますが、いわゆるふつうのボスではなく、マップ全体通じて、プレイヤーを阻害してくるような仕掛けを入れました。そのあたりがこのマップの特徴です。

――古王のテリトリーであるというつながりがありますから、物語の上でも第 1 弾の地の底とは方向性が違いますね。

谷村　ここは完全新規というよりも、本編にあったマップの延長線上にあるので。でも、熔鉄城とは違うタイプにするということは意識しました。

――では、DLC 第 3 弾のことをお伺いします。第 3 弾は白い世界、寒い世界ですね。

谷村　そうです、寒さに沈んだ世界ですね。第 1 弾などは構造としては立体を強めにしていましたが、それより少しシンプルで、しっとりした感じのマップ。前のふたつが見た目から過酷な印象なので、ここだけは美しいイメージでマップを作ろうと。実際プレイするとそうもいかないのですが（笑）。このDLCでは寒さに沈んだ世界の表現と、大型都市の探索をやってみたかったんです。北にある、城壁に包まれた大型の都市。特徴としては天候というか、吹雪が変化することによっていろんなことが起こるとか。かなり探索し甲斐のあるマップになったと思っています。

――王さんが DLC を担当されていて、デザイン上印象に残っていることはありますか？

王　第 2 弾に登場するボス、煙の騎士ですね。造形とか外見的には渡名喜さんがメインでデザインしていて、戦闘のネタとかを、自分もすり合わせしながら作りました。騎士は前作でも今作でも多いのですが、外見的にはどれもたくましい感じなので、弱みも見せようと。設定的には、さまよっている女王の霊を騎士が守っているというパターンにはせず、女王を倒しに行く騎士にしました。でも逆に倒されてしまい、ここで死んで、女王の霊に操られているという感じを出したいと。複雑ですけどね（笑）。ですから灰になった騎士という設定。火の強いイメージではなく、燃え尽きているような。あと特徴としては、大きな剣とふつうの騎士の剣を持っている点。両手持ちなのは二刀流を意識しているのですが、特殊な二刀流にしたい。たとえば巨大な剣を引きずりながら、いつもと違うテンポの戦闘をさせたいと思いました。

――戦いかたは相手のテンポで極端に変わりますよね。

渡名喜　『ダークソウルII』自体に二刀流の新要素が入っていたので、敵にもそうした特徴を入れられないかというところから、この案が生まれたと思います。戦闘のテンポとしては、軽いやつを振りつつ隙を見て巨大な一撃を加えてくる。前作の DLC で登場したアルトリウス（※ 18）戦のような、リズムのある、戦って楽しいキャラクターにしたいと。あとヒートアップというか、ふだんは二刀流でも、途中で一刀流になるかもしれないとか。そうすると女王の霊をさらにヒートアップでき、纏わせて攻撃したら楽しいだろうなあと考えながら作りましたね。

王　操られている感じを強く出したい。火が燃えている部分がデザイン画の右と左、両手のアップ画像にあるのですが、1 回灰になった人がもう 1 回内部の炎を燃やすイメージ。あとはちょっと悲しい雰囲気や、最後の力的な見せかたをして、そのあたりを味わってもらえればと。

――では最後に、本作に関わっての感想を、ひと言ずついただけますでしょうか。

片山　『ダークソウル』の続編なので、『ダーク』らしさというか、『ダーク』のよさみたいなものを踏襲しつつ、どう広げるかというかところを考えさせられた作品でした。無事製品になり、ユーザーからもそれなりのお声をいただいているので、作品に関わったスタッフのひとりとして、安心したというのが正直なところです。個人的には、プロモーションムービーなどに使っていただいたファーナム騎士。当初からプロモーションなどに使う話があったので、いろいろ気を配った部分があり感慨深いです。デザインの具体的な話だと、顔の T の字の抜きが印象に残っています。額には竜と人が彫ってあるのですが、そこからムービーでも竜と人が描かれるところまで広がっていったりして、デザイナー冥利に尽きます。実寸大に近いサイズで作っていただいた宣伝用のオブジェも、記念に写真を撮りましたよ。いい思い出になりました。

泊　前作をやりこんでいまして、『ダークソウル』のいちファンでもあります。誰が見ても『ダークソウル』であるということをとくに意識していました。ただ、前作とも違うものを表現したいので、たとえば王城での雷と雨で印象づけるようなマップ、あるいは祭祀場のように高所にあるマップとか、マデューラのように海があるマップ。立地だけではなく、マップごとに印象としても違うものを実現できたことがよかったと思っています。

王　最初は苦労しましたが、いろいろやらせていただけて前に進めたと思っています。自分がデザインしたものが初めてゲームになり、装備とかも、みなさんに「これいいね」と言われたことがうれしかったです。とてもいい経験になりました。

渡名喜　開発の最初から終わりまで関わったタイトルは、『ダークソウルII』が初めてでした。仕事を進めながら経験が溜まっていくという形でしたが、そんなところが、やっていて楽しい部分でもありました。実際に自分がデザインしたものも、デザインの段階で終わらずに、よりよいものにすべくグラフィッカーさんとやり取りを重ねたのもいい経験になったし、これからも経験を活かしてよいものを作っていきたいと思います。

佐竹　この記事を読んでくださる方は、本作もプレイされた方だと思います。まずは感謝の気持ちを伝えたいです。ありがとうございます。ゲームが出せて、それを多くの方にプレイしていただけただけでも幸せなこと。そのうえアートブックまで。デザイナー冥利につきます。
　自分の仕事としては、いろいろな部分でチャレンジしたところが多かったです。そのぶん内外のデザイナーさん、グラフィックデザイナーやディレクターなど、スタッフ皆に心労をかけてしまいました。そしてアドバイスや助力、フォローをたくさんいただきました。皆にお礼を言いたいです。とくにディレクター、グラフィックデザイナーのみんなには頭があがりません。僕らの力が足りなく届かなかったところについてたくさんクオリティーを引き上げてもらいました。ありがとうございます。こうして生まれたタイトルです。デザインという領域については、結果的に自分の中で 100%満足していない部分も残ってはいるのですが、この本を読んで少しでも楽しんでいただけたらうれしいです。そしてもしも付き合ってくださるなら、現在配信中のDLCをプレイして、より一層本作を楽しんでいただけたら幸せに思います。よろしくお願いします。

谷村　こうしてたくさんのデザインを見ていると、いろんなことがあったなあと思い返します。当然、もう少しこうしたかったという点はありますが、それ以上にやはり、最初に構想していたものより、よくなった点が多かったと思います。ここにいるデザイナーも含め、チームで揉んでいったというか、アイデアを出し合って改善を積み重ねていった結果だと改めて思いました。考えの異なる人間同士で積み上げていく工程こそがゲーム作りの醍醐味だと思います。そしてその成果を見届けてくれて、このアートブックまで手にとってくれた方々には本当に深く感謝したいと思います。ありがとうございました。

2014年 秋
株式会社フロム・ソフトウェア会議室にて

※ 18
アルトリウス
前作の DLC に登場した騎士アルトリウスのこと。前作では DLC と DLC を収録したパッケージ版が本編の発売後に配信、発売となった。DLC のタイトルは「ARTORIAS OF THE ABYSS（アルトリウス オブ ジ アビス）」となっていて、タイトルに名前が刻まれている。じつは前作の本編には、4 騎士のひとりとして名前が登場しただけ。彼の盟友の灰色の大狼シフのイベント戦などから、イメージだけで人気となった珍しいキャラクターである。DLC の中で相まみえる彼は、大剣を片手で振るい、闇の力を溜めてパワーアップする。その戦いは、緊張感に溢れつつも、もの悲しく、本シリーズ中屈指のものとなった。彼は倒される立場であるが、ファンに愛され続け、永遠に深淵を歩いている。

SPECIAL CONTENTS 2

立体物

DARK SOULS II Three-dimensional Object



宣伝用に製作された実物大オブジェクトやソフトの豪華版に含まれるミニチュア。またコラボレーションで展開されたダークソウルカフェなど、立体物の数々を紹介。

◉宣伝用等身大フィギュア

［ファーナム騎士］

DARK SOULSⅡ Life-size Statue

Faraam knight



左側面



背面



右側面

ファーナム騎士を再現した宣伝用フィギュア。２メートルを優に越す大きさで、上半身は空洞、下半身と台座は転倒防止のため重く設計されている。武器はゲーム中には登場しない形状のもの。数十体製作され、全世界中で展示された。日本には４体が存在している。



左手武器（バトルアクス）



右手武器（ロングソード）



腰部ベルト左（ポシェット）



頭部正面

◉宣伝用等身大フィギュア

［ファーナム騎士］

DARK SOULSⅡ Life-size Statue

Faraam knight

等身大フィギュアの頭部。ファーナムの兜の特徴である額部の竜と人の彫刻を見事に再現。覗き窓からは、人の素顔らしきものがうっすらと見える。



頭部右側面



頭部後方

DARK SOULSⅡ Life-size Statue　Faraam knight

宣伝用等身大フィギュア［ファーナム騎士］

分解／組み立て



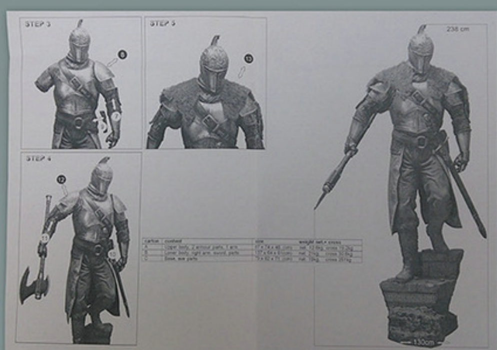
1



2



3



4

この等身大フィギュアは海外のメーカーにより制作されたもの。遠距離を移動することも考慮に入れて制作されており、パーツごとに分解したり、組み立てができるようになっている。専用の説明書も用意されているため、各地の展示会場でも、比較的スムーズに運用できたという。

1：制作中のスナップ写真
2：下半身パーツを上から見たところ
3・4：組み立て用の説明書



◉宣伝用実物大モデル

［大輪のカイトシールド］

DARK SOULSⅡ Life-size Statue
Blossom Kite Shield

宣伝用に製作された実物大の中盾。デザインコンテストの応募作品であり、ゲームにも登場した大輪のカイトシールドを再現したもの。合金製で、かなりの重量がある。



◉宣伝用実物大モデル

［篝火］

DARK SOULSⅡ Life-size Statue
Bonfire

『DARK SOULS』シリーズのシンボルとも言える篝火の実物大モデル。炎部分には電飾による発光ギミックが内蔵されており、下部の裏側に電源コードがある。光が上下方向にランダムに点滅することで、炎の揺らめきを再現する。



刀剣部分

◉ DARK SOULS II COLLECTORS EDITION

［ミニチュア武器セット］

DARK SOULSⅡ COLLECTORS EDITION

特製木箱内部



《 内部左側 》 左上：ドランシールド／右上：金翼のカイトシールド／左下：栄誉の大盾／右下：呪縛者の大盾
《 内部右側 》 左から：守護者の大剣／王の短剣／隠密の曲剣／グレートアクス



特製木箱

通常版と同時発売された豪華版の『コレクターズエディション』に同梱されたミニチュア武器セット。特製の木箱の中に盾と剣のダイキャストモデルが収納されている。ダイキャスト製ならではの重量感が魅力。本作のデザイナーがみずからこだわった監修を行い、盾の裏面及び、表面の錆や傷が忠実に再現されているなど完成度が高い。豪華版は数量限定発売のため現在入手は困難。





グレートアクス







ドランシールド表面



守護者の大剣　金翼のカイトシールド表面　金翼のカイトシールド裏面　ドランシールド裏面

DARK SOULS Café

ダークソウルカフェ

ダークソウルカフェは、2014年1月6日から4月6日にかけて期間限定でオープンした、『DARK SOULS』シリーズをテーマにしたカフェ。東京港区西麻布のオーストラリア料理店OZ caféとのコラボレーション企画で、ゲームの雰囲気を活かした店内やオリジナルメニューなどで大盛況を収めた。（現在終了）







1



2



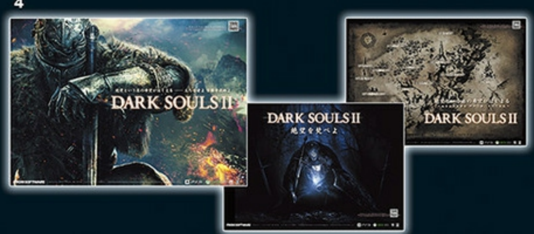
3



5



4



6



1：１月のスペシャルメニュー／ **2**：ドリンクメニュー（一部）／ **3**：コースター円型×５種／ **4**：ランチョンマット×３種／ **5**：バレンタインイベント景品／ **6**：来店ポイント賞品（オリジナルボールペン）













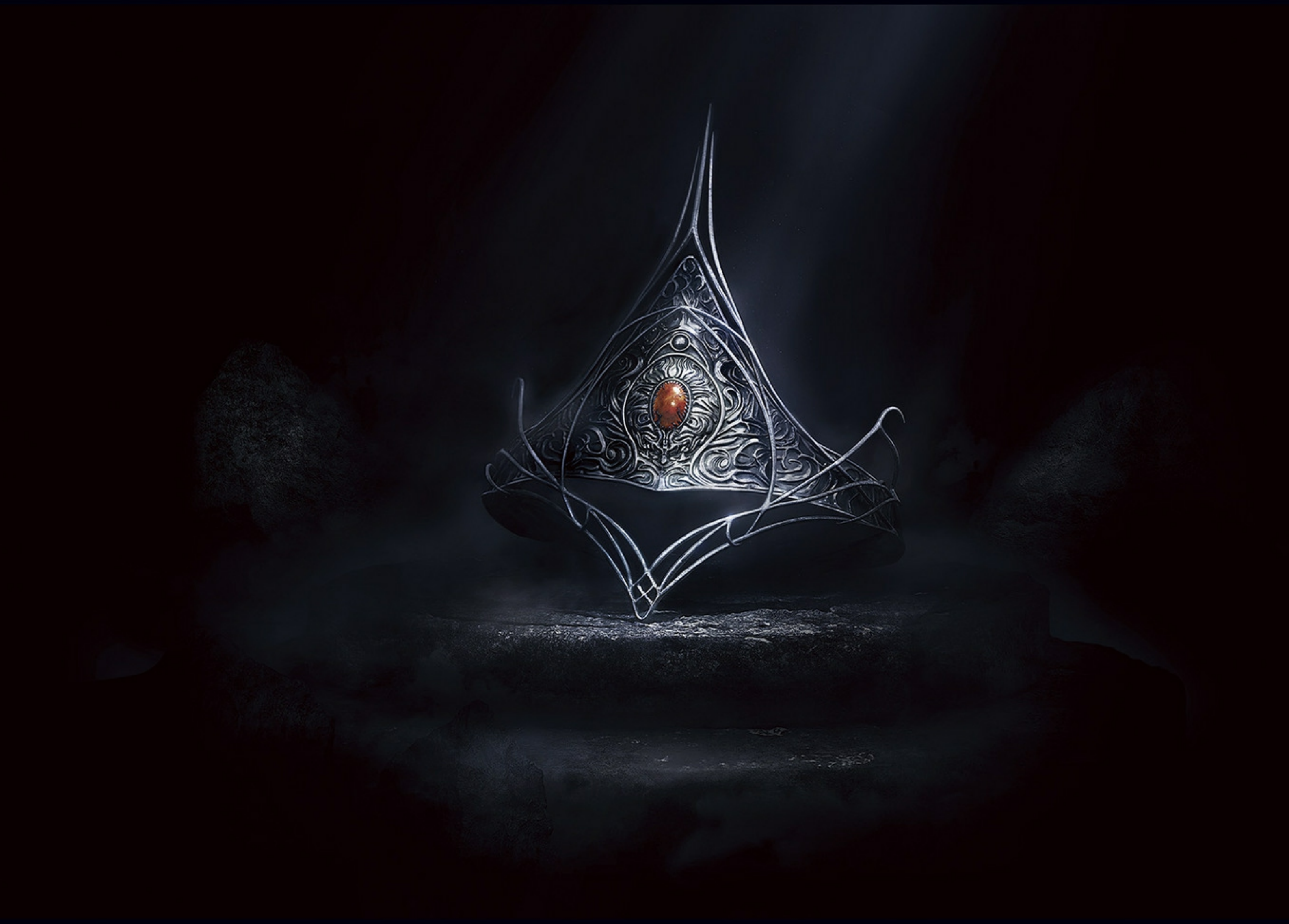













DARK S


SOULS II

Warrior

Battle-scarred warrior.
High strength, dexterity.
Skilled with weapons.

Vigor	00
Endurance	00
Vitality	00
Attunement	00
Strength	00
Dexterity	00
Adaptability	00
Intelligence	00
Faith	00



Knight

Traveling knight.High HP and resistance.
Tough to take down.

Vigor	00
Endurance	00
Vitality	00
Attunement	00
Strength	00
Dexterity	00
Adaptability	00
Intelligence	00
Faith	00



Swordsman

Vigor	00
Endurance	00
Vitality	00
Attunement	00
Strength	00
Dexterity	00
Adaptability	00
Intelligence	00
Faith	00



Gift



Nothing



Life Ring



Human Effigy



Healing Wares



Homeward Bone



Seed of a Tree of Giants



Bonfire Ascetic



Petrified Something

Sorcerer

Knowledgeable sorcerer.Casts sorceries with high intelligence and attunement.

Vigor	00
Endurance	00
Vitality	00
Attunement	00
Strength	00
Dexterity	00
Adaptability	00
Intelligence	00
Faith	00



Cleric

Cleric on pilgrimage.Hig
guide the way.

Vigor	00
Endurance	00
Vitality	00
Attunement	00
Strength	00
Dexterity	00
Adaptability	00
Intelligence	00
Faith	00



Finely skilled swordsman.
Fights gracefully with strong
weapons in both hands.



Brigand

A barbaric brigand. High strength, endurance. Wields heavy weapons.

Vigor	00
Endurance	00
Vitality	00
Attunement	00
Strength	00
Dexterity	00
Adaptability	00
Intelligence	00
Faith	00



Cobernant



...gh faith and miracles



Explorer

Well-traveled explorer. Not terribly powerful, but has many items.

Vigor	00
Endurance	00
Vitality	00
Attunement	00
Strength	00
Dexterity	00
Adaptability	00
Intelligence	00
Faith	00



Deprived

Unclothed, origin unknown.
Has nothing to fight with,
except life-affirming flesh.

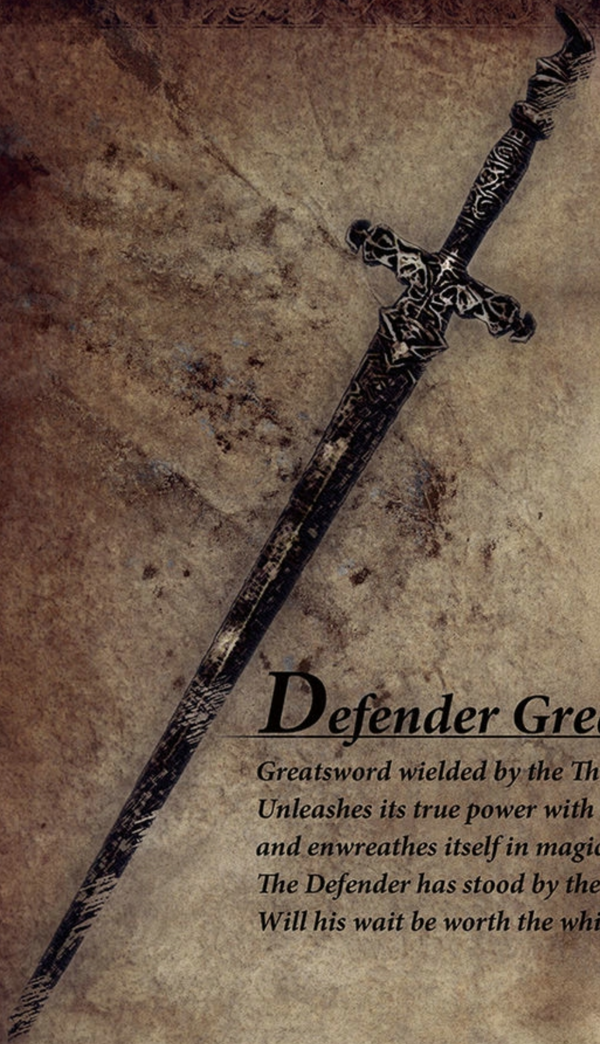
Vigor	00
Endurance	00
Vitality	00
Attunement	00
Strength	00
Dexterity	00
Adaptability	00
Intelligence	00
Faith	00





Manikin Sa

Small curved sword of th
manikins of Harvest Val
The peculiar art of puppe
is a vestige of the two los
The Queen, entranced by
used it to beckon unknow
to the defiled valley.



Defender Greatsword

Greatsword wielded by the Throne Defender.
Unleashes its true power with a strong attack,
and enwreathes itself in magic.
The Defender has stood by the throne for ages.
Will his wait be worth the while?



Llewellyn Shield

A small shield fashioned from rare geisteel.
A masterpiece of the great blacksmith Llewellyn
that he brought along as a gift when he
left Mirrah for Drangleic.



Pursuer's Greatshield

Greatshield of the Pursuer.
For those who can handle the weight of
this shield, it offers resistance to curses.
The Pursuer hunts down those branded by
the curse, as if each Undead soul that he
claims will atone one of his sins.

abre

ne
lley.
etry
t lands.
v poison,
ving souls



Royal Dirk

A dagger fashioned from rare geisteel, boasting an unusually long blade. Geisteel was a precious alloy created in the eastern land of Mirrah, its composition long kept secret from foreign lands.



Greataxe

A greataxe wielded with both hands. This greataxe, crafted with a gigantic, weighty blade, is designed to inflict heavy damage, and requires inhuman strength to handle.

Golden Wing Shield



A blue shield with a gold relief of wings. Likely a symbol of guardianship used by Knights of the Blue. Contains materials enchanted by magic, allowing spells to be deflected by parrying.



Greatshield of Glory

Greatshield of the King's loyal knight Syan. The King commissioned this greatshield specifically for his loyal knight, but Syan met his demise before its completion.

IMAGE VISUAL TITLE
［イメージビジュアルタイトル］



P002 呪縛者イメージビジュアル



P003 ファーナム騎士イメージビジュアル



P004-005 交通広告用イメージビジュアル（ドラゴン）



P006-007 交通広告用イメージビジュアル（世界）



P008 通常版パッケージアート



P009 コレクターズエディションパッケージアート



P218 海外版パッケージアート



P219 EDGE 表紙用ビジュアル



P220-221 海外版コレクターズエディションパッケージアート



P222-223 Official Xbox Magazine 表紙用ビジュアル



P224-225 週刊ファミ通表紙用ビジュアル



P226 EDGE表紙用ビジュアル



P227 DLC『CROWN OF THE SUNKEN KING』
イメージビジュアル



P228 DLC『CROWN OF THE OLD IRON KING』
イメージビジュアル



P229 DLC『CROWN OF THE IVORY KING』
イメージビジュアル



P230-231 早期購入者特典用マップイラスト



P232-233 早期購入者特典用素性イラスト



P234-235 コレクターズエディション
武器ミニチュアセット付属イラスト

DARK SOULS II STAFF

-Director-
Tomohiro Shibuya
Yui Tanimura

-Project Manager-
Shinichiro Nishida
Yuzo Kojima

-Lead Programmer-
Yoshitaka Suzuki

-Lead Graphics Programmer-
Takasuke Ando

-Programmer-
<Game Programmer>
Kyoichi Murata
Kazuaki Ito
Masashi Shimizu
Kenji Uchida
Tomotaka Nakamura
Shun Okabe

<Animation Programmer>
Yoshiaki Watanabe
Keita Shibahara

<Effects Programmer>
Takasumi Watanabe

<Network Programmer>
Tomohiro Yasuda
Makoto Hasegawa
Shinichiro Hirano

<Tools Programmer>
Toshihiro Shimizu
Akira Watanabe

<AI Programmer>
Ryuji Oki (IMAGICADIGITALSCAPE Co., Ltd.)

Syogo Miyanami (FREE STYLE, Inc.)
Keiichi Hayamizu (Lambda-Planning, Inc.)
Jun Manabe (SOFPRO Co. Ltd.)

<Server Programmer>
Hideaki Azuma
Hiroaki Sakon
Kazutaka Era

<Graphics System Section>
Yu Kajii

<Technical Department>
Motohiro Tsuzuki
Tomonari Kuramochi
Koichiro Takita
Nobuyuki Okamura
Tetsuya Yamamoto
Takashi Murakami
Takehiro Kakizawa
Isao Wada
Yosuke Ono
Yuki Tsutsumi
Takahiro Kawanaka
Kohei Yamamoto
Hidetoshi Ishiyama
Ryuichi Kiriyama
Heeseong Nan
Katsuhiko Sato

-Lead Game Designer-
Naotoshi Zin

-Game Designer-
<Gameplay Designer>
Hiroshi Yoshida
Shigeto Hirai
Atsushi Uchikawa
Yuji Yabuki
Hiroaki Ishige

<Level Designer>
Hiroaki Shima
Yutaka Tanabe
Hirotsugu Iwasa
Hidenori Ozawa
Takumi Kato
Yuki Izumi
Yuki Nakayama

Yuya Kimijima
Naoyuki Takahashi
Shinnosuke Tabuchi

Ryuzaburou Tanaka (Trinity Game Studio Corp.)
Yoshikazu Yamaki (Trinity Game Studio Corp.)
Mayuko Tanaka (Trinity Game Studio Corp.)
Tetsuma Kataoka (MBA INTERNATIONAL Inc.)
Tomoyuki Kawasaki (CREEK & RIVER Co., Ltd.)
Tomoyuki Hirabayashi (IMAGICADIGITALSCAPE Co., Ltd.)

<Script Writer>
Toshifumi Nabeshima

<System Designer>
Yuki Hatanaka
Shotaro Kunihiro
Ryohei Suzuki
Aimi Itagaki
Takuya Fujishima
Kazuhiro Fujita
Shota Yamazaki

<Assistant>
Yuya Watanabe
Syogo Nagamine
Ryosuke Fukuda

Ryoichi Yoshikawa
Seijiro Murata
Akira Yoshida

<Adviser>
Masakatsu Moriyama

-Lead Artist-
Keiichiro Ogawa

-Artist-
<Character Artist>
Naomi Fujikawa
Rieko Ito
Yuwen Hao
Dai Pengfei
Tomoko Watanabe
Yoshinori Takeuchi
Lee Jihye
Sachie Ito

Minoru Sugiyama (IMAGICADIGITALSCAPE Co., Ltd.)
Hideyuki Akahane (CREEK & RIVER Co., Ltd.)
Shunsuke Yamamoto (CREEK & RIVER Co., Ltd.)

Visual Flight Co.,Ltd

<Environment Artist>
Hidenori Sato
Hikaru Wada
Yukio Mizuochi
Takuya Kato
Ryusuke Nagano
Koichi Ishikawa
Isao Saitoh
Yuki Kunisada

Daisuke Higuchi (Tricrest,inc)
Jun Takeda (Tricrest,inc)
Keisuke Tsugita (Tricrest,inc)
Maaya Kawamura (Teco Co.,Ltd.)
Tetsuya Okuno (Teco Co.,Ltd.)
Yukiko Takahashi (Teco Co.,Ltd.)
Mitsuhiro Oomori (NAC Inc.)
Kazuki Sawada (D.H Inc.)
Takumi Ueda (D.H Inc.)
Takaya Shinkai (D.H Inc.)
Tamami Aoyama (D.H Inc.)
Ei Mitsuhashi (D.H Inc.)

Lakshya Digital Pvt. Ltd.

<UI Artist>
Masaru Minokawa

-Animator-
<Player Animator>
Takayuki Imazu

Takahiko Hirata (Teco Co.,Ltd.)
Shinsuke Kuraya (Teco Co.,Ltd.)
Kenta Kogawa (Teco Co.,Ltd.)
Rurika Nakamura (Teco Co.,Ltd.)

<Enemy Animator>
Suguru Ueda
Kota Morinaga
Hideto Nonokawa
Asami Okouchi

Ryuichi Shimomura (Teco Co.,Ltd.)
Atsushi Kurata (Teco Co.,Ltd.)
Kazuyuki Kuno (Mix, Inc.)
Yuki Katoh (TASKIV Inc.)

ARECT, Inc.
Mix, Inc.
NEURON AGE Co.,Ltd.
Premium Agency Inc.
Teco Co.,Ltd.
XYZ DIGITAL STUDIO CO.,LTD.

<Animation Adviser>
Takaaki Yamagishi

-Sound Designer-
<SE, V.O.>
Kouichi Suenaga
Yuji Takenouchi
Kota Hoshino

<Composer>
Yuka Kitamura

-Lead Concept Artist-
Daisuke Satake

-Concept Artist-
Masanao Katayama
Hiroaki Tomari
Kota Tonaki
Masahiro Miki
Shin Oh
Hitomi Yoshimura

-CG Team Lead-
Takayuki Muro

-Cinematic Director-
Shota Hirasawa

-Cinematic Artist/Real Time Artist-
Shunichiro Watanabe
Shota Maruyama
Yusuke Higa
Hidetaka Takemoto
Kim Dong won
Tetsuya Chiba

-Additional Cinematics-

-SHIROGUMI INC.-

-Producer-
Yuichiro Iwaki

-Director/CG Director-
Hiroyuki Yoshida

-Production Manager-
Satoru Yoshino

-Designer-
Takeshi Yano
Yuta Sukegawa
Yuichi Kubota
Atsushi Sato
Tomotaka Yokoo
Shinji Kato

-Project Support-
Hiroyuki Gotoh
Toshiya Kimura
Syuji Omori
Motohiro Ogawa
Etsuko Makita

-Product Manager-
Yoshiyuki Ikeda

-QA Team-
Oki Hagiwara
Noboru Kashiyama
Atsushi Miyamoto
Toshihide Ichinohe

<Tester>
Kenji Akiba
Daisuke Deguchi
Tomohiro Ito
Kazumi Kawada
Hironori Hagiwara
Kei Sato
Naoto Tomita
Kazuhiko Shindo
Jun Kano
Sho Yamaguchi
Gyo Tomabechi
Yuuki Watanabe

-Additional Debug-
DIGITAL Hearts Co.,Ltd.
Pole To Win Co., Ltd.

-Motion Capture-

-ANIMAROID Inc.-

-Producer-
Shigeki Yamamoto

-Technical Director-
Ken Hatsuumi

-Motion Designer-
Aiko Suzuki
Masaki Sato
Shyogo Ikezima
Masahiro Miura
Akira Yamaguti

-Actor-
Ryuji kasahara (Double Foxx Inc.)
Chihiro Kato(Yamato-Pro)

-Medieval Weapons Consultant-
Jay Noyes (Tintagel K.K.)

-IMAGICA Corp.-

-Motion CaptureProducer-
Kobayashi Tetsuya

-Motion Capture Director-
Gaku Otsu

-Motion Capture Technical Supervisor-
Shigeaki Nunokawa

-Motion Capture Operator-
Yoshiko Koyama

-Motion Capture Editor-
Masashi Tsuchiya

-Motion Actor-
Jenny Shima (ECHOES CO.LTD.)
Cynthia Cheston (ECHOES CO.LTD.)
Wataru Koga (KATSUGEKIZA Inc. Motion Actors Japan)

-Just Cause Productions, Inc.-

-Producer-
Takuya Shibata
Reuben Langdon

-Director-
Ken Ohara

-Production Manager-
Mari Ueda

-Animation Supervisor-
Ryuichi Yamada

-Motion Capture Supervisor-
Paul M. Alvarez del Castillo

-Motion Capture Operator-
Ryan Girard

-Real Time Operator-
Marc Morisseau

-Shot List Manager-
Chia-Yi Kay Wang

-Motion Capture QA-
Jen-Pin Lingo Yen
Nikolous Evangelista

-Reference Camera-
Jamison Boaz
Eugene Yan Ching Harng

-Actor-
Dan Southworth

-Art Design-

-Visual Flight Co.,Ltd-

-Project Manager-
Zhixian Tai

-Production assistant/Chief-
Yan Fen

-Chief Designer-
Zaiming Xiao
Jian Li
Teng Ma

-Designer-
Yi Lu
Zhixu Yu
Zhenling Shen
Shanshan Fen
Wuwen He

-Ogura Atelier-

-Designer-
Akane Iwakura
Noriko Sudo

-Clock Dance, Inc.-

-Visual Art Director-
Ryusuke Shiino

-Designer-
Miwa Kawasaki
Susumu Mamura

-Design supporter-
Yasumitsu Suetake

-English Script and Voice Recording-

-Production & Project Management-
Kengo Watanabe (Frognation Ltd)
Lynn Robson (Frognation Ltd)

-Script Writing-
Ryan Morris (Frognation Ltd)
Lynn Robson (Frognation Ltd)
Kengo Watanabe (Frognation Ltd)
Ian Milton-Polley(Frognation Ltd)
Ema Kodaka (Frognation Ltd)

-Voice Casting-
Adam Chapman (Liquid Violet)
Vanessa Baker (Blend Audio)

-Session Coordination-
Alex Douet (Blend Audio)

-Voice Direction-
Adam Chapman (Liquid Violet)
Ryan Morris (Frognation Ltd)
Ian Milton-Polley(Frognation Ltd)

-Recording-

-Post-production-
Michael Dunn (Liquid Violet)
James Kirk (Liquid Violet)
Leyton Rooney (Liquid Violet)

-Cast-

-Shanalotte (Child)-
Amy Nolan

-Chancellor Wellager-
Andrew Tiernan

-Captain Drummond-
Andy Beckwith

-Felkin the Outcast-
Andy Gathergood

-Griant-
Anna Barry

-Weaponsmith Ornifex-
-Dyna & Tillo (Tillo)-
Anna Koval

-Royal Sorcerer Navlaan-
Blake Ritson

-Rosabeth of Melfia-
-Milfanito-
Carina Reeves

-Manscorpion Tark-
-Imprisoned Milfanito-
Chris Tester

-Titchy Gren-
Con O'Neill

-Laddersmith Gilligan-
Connor Byrne

-Blue Sentinel Targray-
Daniel Flynn

-Sweet Shalquoir-
Hannah John-Kamen

-Nashandra-
Harriet Kemsley

-Carhillion of the Fold-
James Greene

-Bell Keeper of Alken-
-Head of Vengarl-
Jason Pitt

-Strowen-
Joanna Wake

-Creighton the Wanderer-
-Mageroid of Lanafir-
Joe Sims

-Licia of Lindeldt-
-Milibeth-
Liz May Brice

-Morrel-
-Merchant Hag Melentia-
Marcia Warren

-Crestfallen Saulden-
Matt Morgan

-Blacksmith Lenigrast-
Michael Kilgarriff

-Stone Trader Chloanne-
-Milfanito-
-Dyna & Tillo (Dyna)-
Naomi McDonald

-Narrator-
Nicolette McKenzie

-Grave Warden Agdayne-
Patrick O'Kane

-Straid of Olaphis-
Peter Marinker

-Mild-mannered Pate-
Peter Serafinowicz

-Cartographer Cale-
Rhys Swinburn

-Maughlin the Armourer-
Richard Standing

-Shanalotte-
Ruth Negga

-Lucatiel of Mirrah-
Sarah Beck Mather

-Darkdiver Grandahl-
Sean Barrett

-Lonesome Gavlan-
Stephane Cornicard

-The Rat King-
Steven Pacey

-Steady Hand McDuff-
Tim Bentinck

-Benhart of Jugo-
-Cromwell the Pardoner-
Tom Cotcher

-Enemy Voice Recording-

-TOHOKUSHINSHA FILM CORPORATION-

-Voice Director-
Koji Okano

-Voice Recording Manager-
Hiroshi Kubo

-Telesis Corporation-

-Voice Recording Engineer-
Kuniaki Watanabe (STUDIO UNI)
Kaori Koike (STUDIO UNI)

-Enemy Voice Actor-
Toru Sakurai
Miho Hino
Kae Matoba
Yuka Nagayoshi
Mari Doi
Masao Komaya
Biichi Sato
Toshihiko Ogisawa

-Original Soundtrack-

-Composer-
Motoi Sakuraba

-Ending Vocal-
Emi Evans

-CG Trailer-

-Blur Studio, Inc.-

-Director-
Tim Miller

-CG Supervisor-
Jerome Denjean

-Animation Supervisor-
Derron Ross

-FX Supervisor-
Seung Jae Lee

-Producer-
Lindsey Zamplas

-Executive Producer-
Al Shier

-Layout & Editorial-
Franck Balson

-Character Modeling Lead-
Alessandro Baldasseroni

-Character Modeler-
Alex Litchinko
James Ku

-Rigging Supervisor-
Jeremie Passerin

-Rigging Lead-
Jennifer Hendrich

-Animation Lead-
Brian Whitmire

-Animation-
Nick Whitmire

-Environments, Lighting and Compositing-
Gary Christian
Eric Durante
Mike Johnson
Peter Wildman

-Lighting and Compositing-
Greg Kegel
Kevin Margo

-Cloth Simulation TD-
Steve Guevara

-Hair & Cloth Simulation-
Luis Lopez

-Hair TD & Simulation-
Danny Young

-FX-
Daniel Chamberlain
Matt Radford

-Motion Capture TD-
Anthony Romero

-Storyboard Artist-
Jared Purrington

-Sound Design & Mix-
Gary Zacuto (Shoreline Studio)

-Marketing-
Yasunori Ogura
Ryoji Takeda

-Marketing Artist-
Hiroyuki Kani
Megumi Umehara

-Marketing Website-
Naoto Ishizaki
Yousuke Nomura
Naomi Kishi (Adecco Ltd.)

-Sales-
Yoshinori Komatsu

-Software Manual-
SUNLIGHT Co., Ltd.

-Special Thanks-
Hirokazu Akino
Yuri Suzuki
Simpson Robert

-Shield Design Contest Winners-

-The Highest Award-
Alexandre Etiennes Jonathan Du Cassé
Charles Collier
Denis "DasHurz" Bachmaier
Gabriel Verdon
Mio Matsuda

-Supervisor-
Hidetaka Miyazaki

-Producer-
Masanori Takeuchi

-Executive Producer-
Eiichi Nakajima

-NAMCO BANDAI Games Inc.-

-Executive Producers-
Satoshi Oshita
Shin Unozawa
Hitoshi Hagiwara

-General Producers-
Fumiya Takeno
Hirotaka Reizei
Hirotaka Watanabe
Yutaka Kii
Daisuke Uchiyama

-Chief Producer-
Yuji Shibata

-Producers-
Tomoaki Nanjo
Takeshi Miyazoe
Atsuo Yoshimura

-Asia Section-
Noriko Ichikawa
Youngmi Ahn
Kazuma Mizozoe

-Certification Project Manager-
Yohta Fukuda

-NAMCO BANDAI Games America Inc.-

-Director of Production Services, QA-
Tad Hirabayashi

-Localizaton Manager & Producer-
Austin Keys

-Localization Support Lead-
Ted Tsung

-Localization Support-
Chelsea Yamada
James C. Wilson
Matthew Gburek
Yoko Ono

-VP, Publishing & IP Strategy-
Yoshi Niki

-Director of Bandai IP Strategy-
Naoki Eguchi

-Senior Vice President of Sales & Marketing-
Chris Gilbert

-Director of Strategic & Digital Marketing-
Brian Hong

-Director of Retail & Channel Marketing-
Laura Yoshioka

-Senior Manager, Marketing Communications-
Denny Chiu

-Community Manager-
J Kartje

-Associate Manager, Events-
Jason Cline

-Director, Marketing Services & Branding-
Michiko Wang

-Senior Video Editor-
Keisuke Kumiji

-Graphic Artist-
Misaki Kitamura

-QA Manager-
Damon Bernal

-CQC Supervisor-
David Moya

-Project Coordinator-
Jesse Mejia

-QA Lead Tester-
Saiho Kwan

-Assistant QA Lead Tester-
Matt Warner

-CQC Analysts-
David Humbert
Victor del Rosario

-CQC/Inventory-
Johnny Moya

-CQC Testers-
Richard Navarro
Alisa Lin
Micah Geary
Kevin Chen
Eric Sawi
Kimo Pamintuan

Veronica Canalez
Anthony Tran
Gabriel Barrera
Enrique Jacob
Charles Calland

-Functionality Testers-
Chris Noyd-Stephens
Alejandro Ibarra
Brian Harris
William Quismorio
Chris Rollins
Michael Tang
Shishiedo Pidlaoan
Tom Tonthat
Steven Tepper
John Sydiongco
Ian Nunes
Ian Chess
Eric Lin
Brianna Summers
Adrian Padilla
Alexander Ketchen
Marco Angelo Valiao
Deirdre Rippe
Robert Zoccoli
Kristin Lee

-NBGA Customer Support Supervisor-
Jesus Barragan

-Customer Support Representative-
akumi Kobayashi

-Special Thanks-
Andrew Davis
Brandon C. Williams

-NAMCO BANDAI Games Europe S.A.S.-

-Senior Producer-
Ai-Lich Nguyen

-Localisation Project Manager-
Manuela Riboldi

-Localisation Manager-
Franck Genty

-Quality Control Project Manager-
Bertrand Mangin

-Quality Control Manager-
Olivier Robin

-Certification Project Manager-
Claire McGowan

-Engineering Services Project Managers-
Stéphane Entéric
Emeric Polin

-Publishing & Product Support Director-
Samuel Gatté

-Head of PR-
Julie Carneiro

-Brand Manager-
Olivier Réocreux

-Marketing Director-
Mathieu Piau

-GES Manager-
Jocelyn Cioffi

-Junior Game Analyst-
Jonathan Khersis

-Market Research Analyst-
Julie Joet

-Strategic Marketing Analyst-
Servane Altermatt

-Sales Reporting-
Mieko Murakami

-Creative Designer-
Vincent Hattenberger

-European Community Manager-
Anthony Grabit

-Community Manager-
Hayato Oishi

-EMEA Community Manager Assistant-
Isshak Ferdjani

-EMEA e-CRM Assistant-
Julia Crusot

-EMEA Webmaster-
Céline Chahinian

-Web Project Manager-
Bertrand Amiard

-Digital & CRM Manager-
Anthony Macaré

-Bandai Business Unit Director-
Yutaka Fuse

-VP Label & Brand Strategy-
Tatsuya Kubota

-SVP Marketing, Sales & Publishing-
Hiroaki Ochiai

-Packaging Project Manager-
Sandrine Dubois

-Manufacturing & Printed Materials Director-
Caroline Fauchille

-Supply Chain Coordinator-
Delphine Doncieux

-Supply Chain Manager-
Nicolas Guérard

-Sales Administration-
Kiyomi Matsumoto

-Manufacturing Coordinator-
Wakako Ishibashi

-Corporate Planning & Finance Manager-
Kohei Okamoto

-VP Distribution Operations-
Christophe Delanoy

-Head of GES4Dev-
Masataka Nemoto

-SVP Publishing-
Kevin Yanagihara

-CEO-
Naoki Katashima

-LOCAL MARKETING TEAM-

-UK-
Gary Chantler

-France-
Antoine Jamet

-Deutschland-
David Razaghi

-Iberica-
David Castano Maso

-Italy-
Luca Visentini

-Nordic-
Peter Soderlund

-Hellas-
George Soulogiannis

-Eastern Europe-
Leonid Leynonen

-Australia-
Stephen O'Leary

-SPECIAL THANKS TO-

-Quality Control Testing Company-
GlobalStep LLC

-Project Managers-
Sumit Arora
Piyoosh Sah

-Test Coordinator-
Neeraj Bhardwaj
Dhananjay Gadekar

-Test Leads-
Saurabh Tarolkar

-Testers-
Altaf Pathan
Chidananda Achary
Jitendra Pawar
Kishore Kumar T S
Prasad Pakale
Saurav Singh Parihar
Sandeep Pandita
Vishal Gadepatil
Vishal Kakade
Monjit Bhattacharjya
Jitendra Pawar
Ravi Ramteke
Amol Bohra
Kusumesh Vyas
Mayur Pradeep Nathwani
Prasad Pakale
Abhishek Das
Pradeep Kumar Sahoo
Altaf Shabbir Pathan
Cherag Gazdar
Suneeth Kumar Raghavula
Pramod Hambir
Gaurav Rane
Vishal Gadepatil
Prashant Lolage
Sameer Shaikh
Abhijit Doiphode
Prashant Medhe
Manish Payasi
Vishal Kakade
Zaid Ansari

-Localisation Testing Company-
Keywords Studios

-Testing Manager-
Thomas Barth

-Project Manager-
Massimiliano Pelle

-Test Lead-
Piotr Perkowski

-Testers-
Thomas Verney
Pierre Breton
Carmen Paolini
Fabio Ravasio
Ira Wacker
Constanze Kattchin
Thomas Haselbeck
Jose Manuel Martinez
Ruben Pinero Sanchez
Barbara Cediel Portero
Micha_ Dyrda
Annette Respekta
Alex Karpouski
Edgar Pektevicius

-Translation Companies-
Around the Word
Synthesis Milano
Synthesis Iberia Madrid

-Printed Materials Agency-
TAKE OFF

-Marketing Agency-
Colicoba

-NAMCO BANDAI Games Asia Pte Ltd.-
Gerard Noonan
Rainel Tan
Eshley Gao

-Korea-
Chad, Park
Jung-Eun Oh
Ye Ran Lee

-Taiwan/Hong Kong-
William Wang
Will Chen

-Traditional Chinese Translators-
Chung-Long Wang
Tai-Ping Huang

-Korean Translators-
Ki Moon Lee

DARK SOULS II
DESIGN WORKS

2014 年 10 月 28 日　初版発行

発行人	青柳昌行
編集人	坂本武郎
編集長	林克彦
デスク	伊藤昭太
業務部	森村利佐
印刷	図書印刷株式会社
発行	株式会社 KADOKAWA 〒 102-8177 東京都千代田区富士見 2-13-3 電話　0570-060-555（ナビダイヤル） http://www.kadokawa.co.jp/
企画・制作	エンターブレイン 〒 102-8431 東京都千代田区三番町 6-1

STAFF

企画・構成・執筆	小林寿幸
装丁・デザイン監修	川邉宏二
デザイン	一関麻衣子
編集協力	上大迫貴志 佐々泉
監修・協力	株式会社フロム・ソフトウェア

本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ

エンターブレイン カスタマーサポート

電　話：0570-060-555（土日祝日を除く 12:00～17:00）
メール：support@ml.enterbrain.co.jp

※メールの場合は、書籍名をご明記ください。
※ご質問内容によっては、ご返答までにお時間をいただく場合があります。
　また、記載内容以外の攻略方法やゲーム情報などにはお答えできません。

本体価格はカバーに表示してあります。

ISBN978-4-04-730004-0
C0076
Printed in JAPAN

電子版　ファミ通の攻略本

ダーク　ソウル　ツー
DARK SOULS II
デザイン　ワークス
DESIGN WORKS

編集／週刊ファミ通編集部

2014年10月23日電子版ver.1.0発行

発行人　青柳昌行
発行　株式会社KADOKAWA
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
電話　0570-060-555（ナビダイヤル）
http://www.kadokawa.co.jp
企画・制作　エンターブレイン

本電子書籍はファミ通の攻略本『DARK SOULS II DESIGN WORKS』
（2014年10月28日発行　初刷）を元にして制作しております。